

POWER

**Die
Nr.1**
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

DM 6,50

öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400/hf 8,-
dkr 35,- / fmk 32,50



Angel Studios

GRAFIKPOWER AUS SAN DIEGO

Empire strikes back!

TIE-FIGHTER



**Gemein: LucasArts
wechselt die Seiten**

BATTLE ISLE 2

**Blue Bytes Bomber
auf CD**

Ravenloft™

Neues aus Neufurchtenburg: SSIs Horror-Rollenspiel



ALONE IN THE DARK 2

Mit Piraten und Calgenvögeln ist nicht gut Kirschen essen!

EDWARD CARNBY, DER UNVERWÜSTLICHE "DETEKTIV DES UNERGRÜNDLICHEN", WIRD WIEDER MAL GEBRAUCHT.

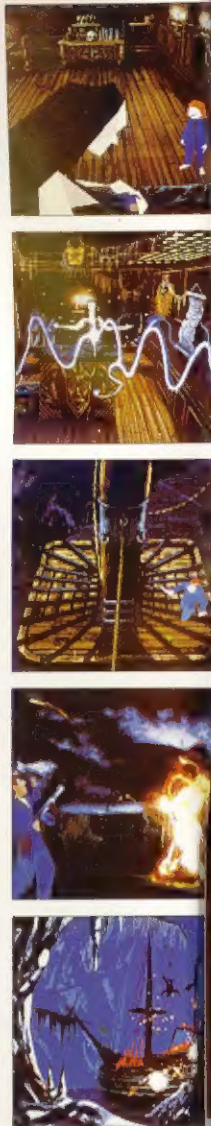
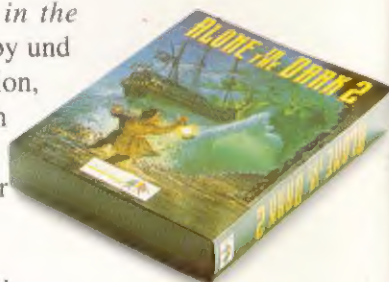
Sein Freund Striker ist unter mysteriösen Umständen während eines Auftrags über eine Kindesentführung verschwunden.

Für Carnby liegt die Lösung dieses Rätsels in Hell's Kitchen, dem unheimlichen Unterschlupf von One Eyed Jack, einem gefürchteten Gangster. An diesem Weihnachtsabend 1924 beschließt er, das stattliche Haus, das über einer steilen Felswand steht, zu durchsuchen. Doch in Hell's Kitchen ist man gewohnt, ungebetene Gäste mit MP-Salven zu empfangen. Mit *Alone in the Dark 2* erleben Sie die Rückkehr von Edward Carnby und ein atemberaubendes Abenteuer, in dem Prohibition, Voodoo-Kult, Geisterschiff und Reise durch die Zeit zu einem packenden Szenario versponnen werden. Noch immer keine Angst im Dunkeln?

Na dann willkommen in *Alone in the Dark 2*. Doch seien Sie auf der Hut, sonst könnten die Weihnachtsglocken einen Trauermarsch läuten.

Features:

Flashbacks, Großaufnahmen und Spezialeffekte für mehr als 50 Spielstunden. 3D-Animationen der Figuren und Gegenstände in Echtzeit. Mehr als 230 animierte Kulissen. Ergreifender Realismus und Flüssigkeit der Animation dank eines optimierten Programmators. Kinoartige Ansichten, mit verschiedenen Blickwinkeln je nach Position der Figuren.



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Hotline: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

in tern

Wir sind die Roboter

◆ "Und, war schon was in der Post?" Die meistgestellte Frage in diesem Monat. Die Androiden-Freaks in der Redaktion warten mit heißgelaufenen Wärmetauschern auf Activisions *Mechwarrior 2*, das natürlich, wie könnte es anders sein, mit einiger Verspätung erscheint. Michael hat sich sogar aus lauter Verzweiflung einen riesigen Roboterbausatz aus Japan besorgt und tuckert jetzt mit einem selbstgebauten

"Madcat" durch die Redaktionsräume. Wehe, jemand wagt es, sich dem guten Stück auf mehr als zwei Meter zu nähern: "Vorsicht, die Klebestelle ist noch etwas brüchig." Worauf der fast genauso verrückte Knut sein heißgeliebtes 3-D-Studio hervorgekramt und sich seinen eigenen BattleMech gerendert hat. Aufgrund technischer Schwierigkeiten (sagt zumindest Knut) können wir Euch heute nur den Unterbau als "wireframe" zeigen. Solche Schwierigkeiten haben die Profis aus den Angel Studios im



Noch etwas mager, aber schon gut zu erkennen: Knuts neuer Robi

Tarnfarbe: Michaels Mech im Power-Dschungel des Todes

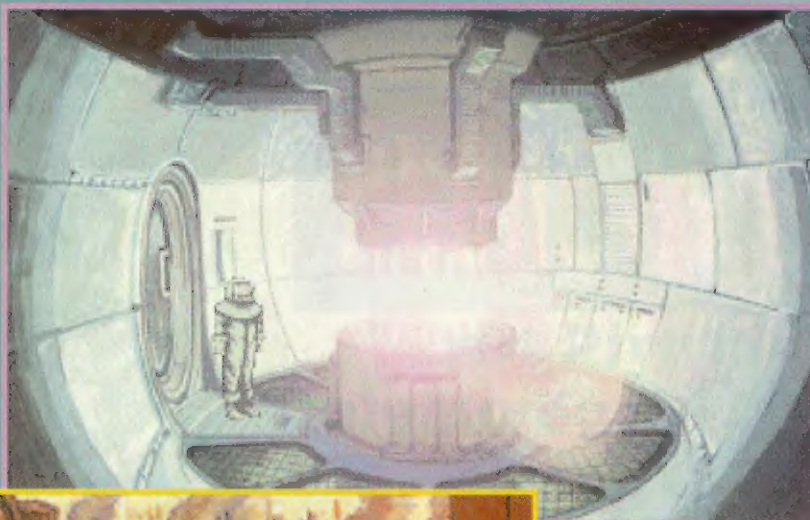


Himmlich: In den Angel Studios lachen selbst die Engelchen

Studios im kalifornischen San Diego zum Glück nicht. Ihre Computerspiel-Kunstwerke könnt Ihr ausführlich in unserem Grafikschnittpunkt bewundern.

Immer genug Roboter im Schrank wünscht Euer

Power-Play-Team



106

Beneath a Steel Sky: Die privaten
Endzeit-Phantasien des englischen
Comicstars Dave Gibbons

Aktuell

News	6
★ Ravenloft	14
Horror Deluxe: SSIs neuer Rollenspielknaller für CD-ROM	
★ TIE-Fighter	16
Darth Vader lebt! Wir fliegen endlich mit den bösen Buben.	
Rise of the Robots	18
3-D Total: Ausführliche Infos zum Prügelspiel der Zukunft	

32

**Forza Italia! Die Pizza-
Connection aus Potsdam**



Rubriken

Compilation	100
Doc Düse	76
Editorial	3
Hitparade	20
Impressum	11
Inserentenverzeichnis	73
Laserage	102
Leserbriefe	84
So bewerten wir	22
Vorschau auf die kommende Ausgabe	126

Computerspiele- tests

Archon Ultra	28
★ Battle Isle 2	24
Burning Steel 2	26
Dragonsphere	37
Elder Scrolls	40
Epic Pinball	38
Elfmania	98
Kolumbus	44

12

Da lacht der Vader: In Lucas Arts *Tie-Fighter* dürfen wir endlich böse sein



Merchant Prince	42
Pizza Connection	46
Reunion	48
Softwaremanager	97
Steel Sky	30

Kurztests Computerspiele

Arabian Nights	96
Bubba'n'Stix	96
Gabriel Knight	96
Labyrinth of Time	96
Micro Machines	91
Pinball Fantasy	91
Pirates Gold!	92
Seek & Destroy	92
TFX	92
Winter Olympics	92

Videospieletests

Megaman X	108
Metal Marines	110
Sonic 3	112
Total Eclipse	114

Story

C 64 Emulatoren	116
★Angel Studios	118

PowerTips

Computerspieletips

Rebel Assault	50
Frontier – Elite 2	50
Speed Racer	50
Sim City 2000	50
Star Trek – Judgement Rites	50
Ambermoon	55
T.F.X.	56
The even more Incredible Machine	57
Incredible Toons	58
Alone in the Dark 2	59
Gabriel Knight	61

The Terminator Rampage	67
Might & Magic 4	70
HEX-Hexerei	72
Jurassic Park	72
NHL Hockey	72
Elite 2	73
Anstoss	73
Subwar 2050	73
Privateer	74
Fantasy Empire	75

77

Schöne neue Welt: In den kalifornischen Angel-Studios hat die Spiele-zukunft schon begonnen

30

Battle Isle 2: Blue Bytes Husarenstück auf CD-ROM



94

Comanchero

Ihr habt schon alle Missionen des Voxel Space-Hubschraubers *Comanche* erfolgreich abgeschlossen? Ihr habt gar schon die erste Missionsdiskette bis zum Umfallen gespielt? Kein Problem: Jetzt gibt's frischen Flugnachschieb. Auf den drei Disketten der *Comanche Mission Disk 2: Over the Edge* sind 40 neue Einsätze. Novalogic spendierte der zweiten Missionsdiskette aber nicht nur einen Haufen neuer Aufträge, sondern baute zusätzlich einige neue Gegner ein und verfeinerte die Grafik. So gibt's jetzt Luftkissenfahrzeuge und Schnellboote, die Euch das Leben schwer

machen. Die grafischen Änderungen in Kürze: Im Wasser spiegelt sich jetzt der Himmel, Schnee und Nebel erschweren die Orientierung. Um auch für die Computer von morgen gerüstet zu sein, wird bei der Installation der Mission-Disk gleich noch ein Programm-Up-

Name:	Comanche: Mission Disk 2: Over the Edge
Hersteller:	Novalogic
Zirka-Preis:	60 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel



Date ausgeführt. Damit läuft *Comanche* nun auch auf Rechnern, in denen der neue Pentium-Prozessor werkelt. mh

Neue Gegner und neue Grafik:
Comanche Mission Disk 2: Over the Edge

Mehr Tornado

Kaum ein neues Strategieprogramm, Rollenspiel oder eine Flugsimulation kommt heute noch ohne Missions-, Zusatz-, und Szenariodiskette aus. Jetzt gibt's für die Flugsimulation *Tornado* ein komplett frisches Einsatzgebiet. Wie sollte es auch anders sein: Der Schauplatz der *Tornado Mission Disk 1* ist der nahe Osten. In 18 vorgefertigten Einsätzen oder einer "Campaign" spielt Ihr die "Operation Desert Storm" nach. Ihr fliegt mit dem Tornado Einsätze in Kuwait oder im Irak. Entsprechend dem neuen Einsatzgebiet wurde die Grafik verändert. Statt dem relativ hügeligen Europagelände des Originalprogramms fliegt Ihr hier über die ziemlich flache

Wüstenlandschaft. Gebäude und Gegner (inklusive SCUD-Raketen) wurden dem Szenario ebenfalls angepaßt. Für Vielflieger ist *Operation Desert Storm* eine lohnende Anschaffung – Gelegenheitspiloten kommen auch ohne aus. mh

Name:	Tornado Mission Disk 1: Operation Desert Storm
Hersteller:	Digital Integration
Zirka-Preis:	60 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel



Im Anflug auf Saddams Swimmingpool: Tornado Mission Disk 1: Operation Desert Storm

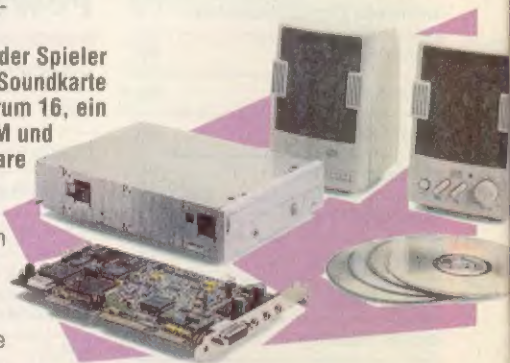
Double Impact

Programme auf CD-ROM sind stark im Kommen: Immer mehr Grafik und immer mehr Sound werden auf die silbernen Scheiben gepackt. Einer der größten Nachteile des CD-ROMs gegenüber herkömmlichen Festplatten sind die teilweise extrem langen Ladezeiten. Besonders bei älteren CD-ROM-Lauf-

auf CD (*Lord of the Rings*, *The 7th Guest*, *Railroad Tycoon*, *B-17 Flying Fortress*, *Greens* und eine Enzyklopädie). Zusätzlich gibt's zwei Disketten mit verschiedenen Treibern und Utilities für DOS und Windows. Der Einbau der Soundkarte und des CD-ROMs sind relativ problemlos zu bewerkstelligen,

Alles drin, was der Spieler braucht: die Soundkarte Pro AudioSpektrum 16, ein Doublespeed-CD-ROM und jede Menge Software

werken machen sich die Ladezeiten unangenehm bemerkbar. Aus diesem Grund bieten verschiedene Hersteller seit geraumer Zeit sogenannte Doublespeed-CD-ROM-Laufwerke oder gar Triplespeed-Laufwerke an. Dahinter verbirgt sich eine deutlich höhere Datentransferrate. Schaufeln ältere CD-ROMs die Daten mit rund 150 KByte pro Sekunde in den Rechner, schaffen Doublespeed-Laufwerke über 300 KByte pro Sekunde. Waren solche CD-ROMs bislang noch ziemlich teuer, bietet jetzt Mediavision eine relativ preiswerte Alternative an. In dem *Double Fusion LX*-Packet schlummert nicht nur ein Doublespeed-CD-Laufwerk, sondern zusätzlich eine Soundblaster-kompatible Pro AudioSpektrum 16-Soundkarte und ein kleiner Berg Software



die passenden Kabel werden mitgeliefert. Interrupts werden nicht mehr per Jumpers umgestellt, sondern bequem per Software – belegt doch die Pro AudioSpektrum 16 zwei Interrupts. Auf der Soundkarte befindet sich eine passende SCSI-Schnittstelle für das CD-ROM-Laufwerk. Anschlüsse für ein Mikrofon, die Stereoanlage und den Joystick gibt's natürlich auch. mh

Name:	Double Fusion LX
Hersteller:	Mediavision
Zirka-Preis:	898 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikedunterhaltung

Klein, aber fein

Die Spielergilde schießt in die Breite: Auf der einen Seite greifen mit steigenden Anspruch immer mehr ältere Spieler zu Maus oder Joystick. Auf der anderen Seite wollen auch die Kleinsten der Familie wissen, was die Eltern oder Geschwister vor dem Computer hält. Vorreiter der Kinderspiele war Broderbund mit Titeln wie Grandmother and me oder Arthur's Teacher Trouble. Inzwischen entdeckte auch Electronic Arts den jungen Spielernachwuchs

machen kann. Kinderspiel Nummer zwei der EA-Kids ist die Umsetzung des Märchens Peter Pan. Mit einem Malkasten-Interface müssen Peters Freunde aus den Klauen des bösen Captain Hook befreit werden. Peter Pan wendet sich schon mehr an die etwas reiferen Kids, die bereits mit der Maussteuerung vertraut sind und sich gerade mit den ersten Adventure-Gehversuchen vertraut machen. Gelingt es dem Spieler,

Mit autoritärer Erziehung wäre das nicht passiert: Peter Pan und der Wolf Captain Hook haben ein Kommunikationsproblem



Spielwahl und Elternqual: Scooter übt Seilspringen auf der musikalischen Tontreppe

Nur in Schottland sind Schlösser billiger: Mit dem Zauberstab legt sich Scooter ein neues Eigenheim zu

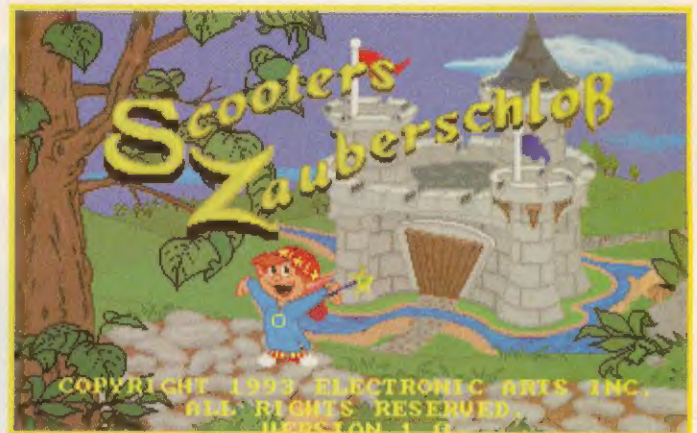


Da kann nur noch der Malkasten helfen: Peter ist seinen Freunden zum Greifen nah

im zarten Alter zwischen 6 und 10 Jahren und geht mit zwei neuen Spielen in die Offensive. Der erste Spiel der EA-Kids heißt Scooters Zauberschloß und dreht sich um ein ausgeschlafenes Bürschchen, das sich ein Traumschloß zum neuen Spielplatz auserkoren hat. In immerhin 19 Räumen kann der entdeckterfreudige Jungspieler mit 25 Lernspielen auf die Maus kommen. Scooter Zauberschloß soll der 5 bis 8-jährige sich mit dem Gestalten von Mustern und Farben, mit dem Zählen und anderen lebenswichtigen Funktionen des Computerspiels vertraut

mit dem Malkasten zurechtzukommen, zeigt sich Peter von seiner besten Seite und wartet mit einer ganzen Reihe netter Aktionen auf: So wird per Malkasten das Schwert des Piraten zu einer Banane oder der grimmige Bär mit einem Honigglas besänftigt. Scooters Zauberschloß und Peter Pan erscheinen komplett in Deutsch. *cd*

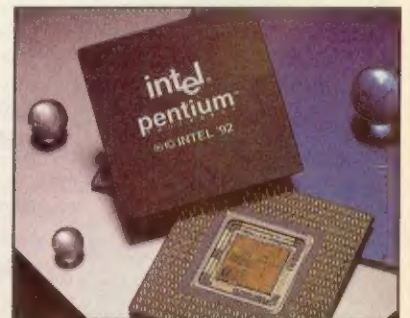
Name:	Scooter / Peter Pan
Hersteller:	Electronic Arts
Zirka-Preis:	120 DM



Triplespeed Prozessor

Nachdem Intel den Pentium in Stückzahlen ausliefert, kündigt man nun einen neuen 486er Prozessor an: Der DX4-Prozessor wird leistungsmäßig zwischen dem DX2 und dem Pentium-Prozessor liegen. Im Laufe des Jahres wird es drei Versionen der neuen Linie geben. Die ersten beiden verfügbaren Versionen sind mit internen 75 und 100 MHz getaktet. Die etwas später folgende Version wird auf einer internen 83-MHz-Basis arbeiten. Der auf 16 KByte vergrößerte On-Chip-Cache sorgt für einen iCOMP-Index von 510 (100-MHz-Variante), das ungefähr einer 50prozentigen Geschwindigkeitssteigerung gegenüber dem alten DX2 entspricht. Der neue Prozessor arbeitet in 3,3-Volt-Technologie und ist der erste Prozessor, der in der neuen 0,6 Mikron Prozessortechnologie hergestellt wird. Selbstverständlich wird der DX4 inkompatibel zu seinem Vorgänger sein und so problemlos in den DX 2-kompatiblen Boards einsetzbar

sein. Die 100 MHz-Version soll für zirka 650 Dollar, der 75-MHz-Prozessor für zirka 500 Dollar gehandelt werden. Als angenehmer Nebeneffekt wird der Preis des DX2 aus diesem Grunde in den Keller gehen. Neuigkeiten gibt es auch im Pentium-Bereich. Firmenchef Andy Grove plant die Auslieferung des P6 für Anfang 1995 und Stückzahlenerlieferung für Ende 95. Der P6 wird die doppelte Anzahl von Transistoren des Pentium P5 beinhalten und mit 300 MIPS ungefähr dreimal so schnell wie das ältere Modell sein. *cd*



Der Chip der Spieler heißt DX4 und liegt preislich und leistungsmäßig zwischen Pentium und DX2

Das ist ein Hammer

Software ist Zukunft ohne Disketten!

ÄRZTE GEBEN ZU:
Rauchen ist gesund!

Ab jetzt machen Sie

Schlagzeilen!

Verantwortung vor Geheimurst!

Mad News

Ab März
für Ihren PC
AMIGA-Version:
Anfang April

PAPST FORDERT:

Computerspiele sofort verbieten!

Vatikanstadt (mpa) In seiner traditionellen Ansprache zum 11. Februar, dem Gedenktag des Heiligen Hinz, forderte der Papst eine sofortige Vernichtung aller Computerspiele sowie eine Exkommunizierung der dafür

verantwortlichen Programmierer. Das Kirchenoberhaupt machte Computerspiele unter anderem für die sittliche Verrohung der Jugend und die wachsende Kinderlosigkeit verantwortlich.

MAD NEWS kommentiert:
Software ist eine Glaubensfrage!

ACH, SIE GLAUBEN UNS NICHT?
Sie glauben nicht, daß Sie demnächst Ihre eigene Zeitung produzieren?



Sie zweifeln am ganz speziellen Humor und der Langzeitmotivation dieses Programms?

SIE KÖNNEN UNS GLAUBEN!

MAD NEWS ist irrwitzig, charmant, motivierend, hinreißend, schrill, komisch, abgedreht, fesselnd, verrückt, unwiderstehlich, lebenswichtig...

**MAD NEWS –
Die etwas andere
Simulation**

Origin zum Lesen

Shadowcaster gehört nicht gerade zu den besonders harten Spielen. Wer nicht zwei linke Hände oder eine kaputte Maus besitzt, verspachtelt Origins 3-D-Drama im Handumdrehen. Monsterklopper, die eher zu der zweiten Gruppe gehören, werden wohl trotzdem Bedarf für ein ausführliches Lösungsheft haben. "Illuminations - Shadow Caster Clue Book" erleuchtet uns mit einer kleinen Hintergrundstory, Informationen zu allen Charakteren und Monstern im Spiel und einer Komplettlösung inklusive aller Karten. Das alles auf nicht gerade

Name: Illuminations-Shadow Caster Privateer Playtesters Guide

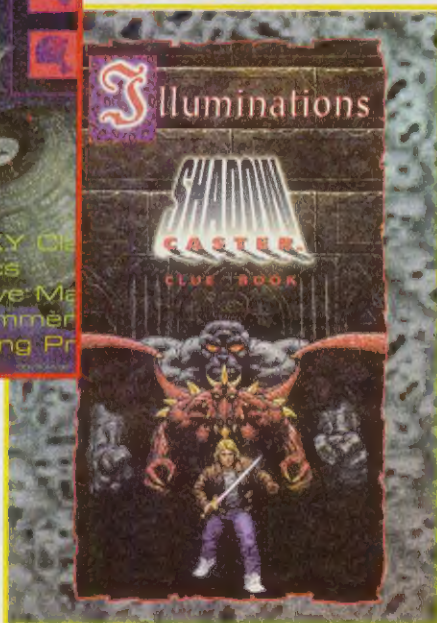
Preis: 24,90 Mark

Bezug: Electronic Arts/Gütersloh

üppigen 80 Seiten. Etwas mehr Lesefutter bietet da der "Privateer Playtesters Guide". Hier findet der wackere Frachtschiffpilot wirklich alles Wissenswerte für eine erfolgreiche Karriere als Raumhändler und jede Menge Wissenswertes rund um das Privateer Universum. Beide englischen Rätselknacker könnt ihr bei Electronic Arts in Gütersloh gegen Vorkasse oder Verrechnungsscheck zum Preis von 24.90 Mark bestellen. vw



Lesefutter: Alle Fragen über *Privateer* und *Shadowcaster* werden in diesen Büchern beantwortet



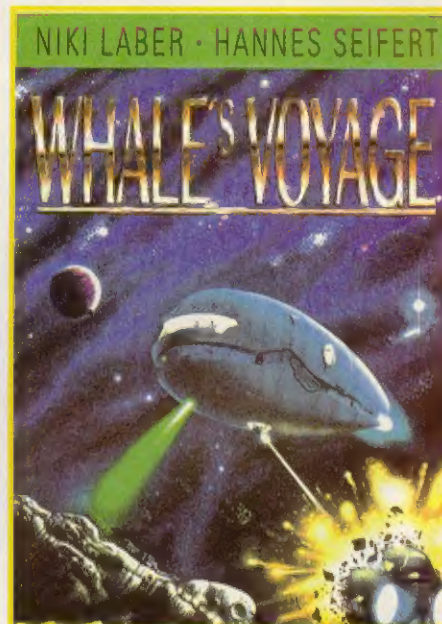
Empire strikes back

Nachdem die Mitarbeiterinnen von Empire auf den zweiten Platz der "hilfsbereitesten Pressebetreuerin" gewählt wurde, darf sich die POWER PLAY-Redaktion nun noch öfter über Fax aus dem fernen United Kingdom freuen. Die englischen Softwaredesigner, die immerhin mit so bekannten Titeln wie *Campaign* und *Campaign 2* den Softwaremarkt aufrollten, langt noch einmal nach den Charts. Diesmal ließ man sich nicht darauf ein, selbst Software

produzieren zu wollen, sondern sah sich vielmehr auf dem aktuellen Spielmarkt um und strickte aus verschiedenen Titeln die *Award Winners Gold Edition*. Dabei durften solche edle Softwareperlen wie *Zool*, *Sensible Soccer*, *Elite Gold* und *Jimmy White's* um die Zulassung für die *Award Winners Gold Edition* ringen. Dabei gelang es allen Kandidaten sich einen Platz zu sichern. Die recht imposante Zusammenstellung darf auf PC und Amiga gespielt werden.

Whale's Voyage

Normalerweise läuft es genau umgekehrt. Zuerst existiert das Papierrollenspiel als Vorlage, aus dem sich ein Computerspiel entwickelt. Niki Laber und Hannes Seifert gehen den umgekehrten Weg. Für NEOs Science-fiction Programm *Whale's Voyage* mußten sie ein komplett neues Spielsystem entwerfen. Dieses Spielsystem hat sich irgendwann verselbstständigt und liegt jetzt in gedruckter Form zum geflüsterten Nachspielen auf dreihundert Seiten vor. Für Phantasiefutter sorgen jeweils ein Solo- und ein Gruppenabenteuer. Zusätzlich darf eine kompetente Schritt-für-Schritt-Lösung und eine Abhandlung über die Ereignisse in *Whale's Voyage* nicht fehlen. Leider hat die gesammelte Information ihren Preis. Knappe 40 Mark sind nicht gerade ein Pappenstein. vw



Die Lektüre zum Spiel: der *Whale's Voyage*-Wälzer

Name: Whale's Voyage

Preis: 39 Mark

Bezug: Verlag Gabriele Lechner/München

Letzte Meldungen:

Für die Orchid Game/Soundwave 32 können neue Wavetable ROM's bei Orchid bestellt werden: Die neuen ROMs sind qualitativ hochwertiger und kosten 100 Mark. Die Rolandkompatibilität verändert sich dabei nicht.

Ebenfalls von Orchid kommt die Vidiola: Die Screencapture-Karte kann PAL und NTSC Signale verarbeiten, die in VHS oder Composite-Form eingespeist werden. Mit einem Hardware-Superzoom können die Bilder auf Bildschirmgröße vergrößert werden. Der Preis der Vidiola liegt bei zirka 800 Mark.

Microsoft goes Multimedia: Das längst überfällige Update von Video for Windows 1.0 auf die neue Version 1.1 ist nun fertig. Das Update kostet zirka 100 Mark und bietet zahlreiche neue Features wie eine verbesserte Bildqualität, gestei-

gerte Wiedergabegeschwindigkeit, eine flexiblere Architektur und neue Entwicklungswerkzeuge.

Nach dem letzten Großeinkauf von Origin legte sich Branchenriesen Electronic Arts eine weitere Softwareentwicklerperle zu: Die in Novato beheimatete Firma Brøderbund wurde kurzerhand vom Branchenriesen Electronic Arts unter die schützenden Fittiche genommen, wird aber auch weiterhin den ursprünglichen Namen behalten.

Sega Enterprises startet ein Pilotprojekt für Videospiele im Fernsehen. Über einen Kabelsender in Tokio bietet der Videospielgigant Zuschauern die Möglichkeit, gegen Gebühr zu spielen. Noch in diesem Jahr will Sega in Zusammenarbeit mit Time Warner Entertainment und Tele-Communications Inc. weitere Projekte in den USA starten

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Wetz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
Produzierer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Angelika Rottner, Susan Sablowski

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel. 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Miles, Conny Pflanzler, Sandra Matting

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Utendörfer

Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt

Fotografie: Roland Müller

Titel: SSI

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Haifa, Tel.: 00972-3-556 2256 Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel. 089.4613-152, Telefax 089.4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163 74168 Neckarsulm

Tel. 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 69,90
 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel. 0662/643866 Jahresabonnement: ÖS 58,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lengnau, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Ernst Fischer, Tel. 089.4613-842, Fax: 089.4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
Acas Over Europe	71,95		Viele CD-ROM Titel bereits ab 88,95
Aion In The Dark 2	99,95		7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN! 88,95
Anstoss	79,95	69,95	Airbus A320 US Edition 88,95
Artemoon	89,95*	79,95	Battle Isle 2*
Archon Ultra	89,95		Burning Steel incl. Missions 99,95
Aufschwung Ost	79,95	89,95	Burntime (dt.) 88,95
Battle Isle 2	89,95*	89,95*	Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.) 99,95
Battle Isle	79,95*	89,95*	Der Patriarch 109,95
Brian The Lion	89,95*	89,95*	Der Rasenmäher-Mann
Burning Rubber	59,95	69,95	Dracula Unleashed 99,95
Campaign 2	99,95	79,95	Eye Of The Beholder Trilogy (dt.) 99,95
Cannon Fodder	69,95*	59,95	Goblins 3 119,95
Caribbean Disaster	89,95*	79,95*	History Line 1914-1918 79,95
Comanche	95,95		Inca 2 129,95
Comanche Data Disk 1 & 2	59,95		Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN! 79,95
Der Patriarch	89,95	69,95	Iron Heist
Der Planer	89,95		Jurassic Park
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95*	Kings Quest 6 99,95
Die Siedler	89,95*	89,95	Mad Dog Mc Cree 89,95
Doglight	89,95	69,95	Maniac Mansion 2 (dt.) 99,95
Doom	89,95		Microcosm* 99,95
Dungeon Master 2	89,95*	79,95*	Monkey Island 1 SONDERPOSTEN! 59,95
Elfmans	59,95		Rebel Assault
Elfmans	89,95*	89,95*	Return To Zork 88,95
Elite 2	79,95	59,95	S.W.O.T. & Scen. SONDERPOSTEN! 59,95
Fightsimulator 5	ab 99,95		Strike Commander
Goblins 3	89,95	79,95	Tornado 88,95
Grand Prix	99,95	79,95	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
Gunsip 2000	89,95	89,95	
Harpoon 2	89,95*		
Hattrick	89,95*	59,95*	
History Line 1914-1918	79,95	79,95	
Inca 2	89,95*	79,95*	
Incredible Cartoons	79,95		
Indy Car Racing	79,95		
Innocent Until Caught	89,95	79,95*	
Jurassic Park	79,95	59,95	
K 240	59,95		
Kings Quest 6	89,95	69,95*	
Lands Of Lore	69,95	79,95	
Larry 6	79,95		
Legend Of Kyrandia 2	79,95		
Lolypop	89,95*	69,95*	
Lost Vikings	88,95	89,95	
Lothar Matthäus	79,95*	69,95	
Mad Burger	89,95*	79,95*	
Maniac Mansion 2 (dt.)	59,95		
Master Of Orion	89,95		
Mortal Combat	89,95	59,95	
Mr. Nutz	59,95*	59,95*	
Pacific Strike	89,95*		
Pacific Strike Speech Pack	39,95*		
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95*	
Pizza Connection	89,95*	89,95*	
Police Quest 4	79,95		
Quarter Pole	79,95*	69,95*	
Privateer	89,95		
Privateer Speech Spec. OPS	39,95		
Ra Road Typoon Deluxe	89,95		
Return Of The Medusa Gold	89,95*	79,95*	
Sam & Max (dt.)	95,95		
Second Samurai	89,95*	69,95*	
Si verbal	59,95		
Sim Farm (dt.)	89,95		
Skidmarks	89,95*	59,95*	
Software Manager	89,95*	79,95*	
SSN-21 Seawolf	89,95*		
Starlord	99,95*		
Star Trek 2	89,95		
Strike Commander	89,95*	79,95*	
Strike Com. Zusatzdisks	95,95		
Subwar 2050	39,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95*	
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
T.F.X.	99,95	89,95*	
Tornado (PC Incl. Mission 1)	89,95	69,95	
Turmoil 3	79,95*	69,95	
Ultima 6	89,95*		
Ultima 6 Speech Pack	39,95*		
Winter Olympics	69,95	69,95	
X-Wing Upgrade Kit	59,95		
X-Wing Zusatzdisk B-Wing	49,95		
Zero	89,95*	69,95*	

CD-ROM Laufwerke für PC
CD-ROM intern ab 349,-
Parasonic 562 B Double Speed intern 479,-

Festplatten intern
220 MB, 3 1/2" AT-Bus 499,-
340 MB, 3 1/2" AT-Bus 699,-
220 MB, 3 1/2" SCSI 599,-
Andere Größen auf Anfrage!

Amiga Hardware
Amiga 1200 899,-
Aufpreis für internen 85 MB Festplatte 499,-
Andere Größen auf Anfrage

Amiga Zubehör
externe Festplatten für A500 z.B. 130 MB 599,-
externe 3 1/2"-Diskettenstation 129,-
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500 59,95
1 MB RAM-Erweiterung für A500 Plus 89,95
Maus für Amiga 39,95

Joysticks
Wir führen alle Competition Pro's ab 29,95
Advanced Gravis Joystick (PC analog) ab 79,95
Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari) 59,95
Gravis Game Pad (PC / Am & At) je 49,95
Quickjoy I (Amiga & Atari) 7,95
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari) 19,95

Disketten
3 1/2" MF 1DD ab 9,95
3 1/2" MF 2HD ab 9,95

Atari ST
Chaos Engine 89,95
Civilization 89,95
Doglight 89,95
Elite 2 89,95
Goal 89,95
Ishar 2 79,95
Kingmaker 89,95
Lemmings 2 79,95
Viele Titel bereits ab 6,95! Bitte Liste anfordern!

Apple Macintosh
Civilization 89,95
Freddy Pharkas 99,95
Kings Quest 6 99,95
Pax Imperia 119,95

Spielkonsolen
Mega Drive II ab 199,-
Mega-CD II + Road Avenger 599,-
Game Gear mit 4 Spielen 249,-
Gameboy 99,95
Super NES ab 199,95
Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager!

* bzw. i.V. bei Drucklegung noch nicht erschienen!
 Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
 Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
 Versandkosten: 8,50 bei Vorkasse
 9,50 bei Nachnahme
 15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
 ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift
 Media Point Vertriebs GmbH
 Jonasstraße 28
 12053 Berlin (Neukölln)
Bestellannahme
 Telefon (030) 621 60 21
 Telefax (030) 622 90 15
Automatischer Anruferdienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Die POWER PLAY CD

Nachdem unsere **POWER PLAY CD**-Ausgabe 3/94 bei Euch ausgezeichnet ankam, gehen wir mit der zweiten Scheibe, die sich logischerweise auf die Ausgabe 4/94 bezieht, in die Offensive. Da der **POWER PLAY CD**-Bonus Track, die Shareware-Version von *Doom*, auf der letzten CD offensichtlich recht gut ankam, mußten wir in der neuen Ausgabe bei der Wahl des Shareware-Spiels des Monats schwer in uns gehen. Nachdem Knut einen seiner 32 Beißerchen eingebüßt hat, wurde von der Redaktion ein Flipper zum Shareware-Hit des Monats auserkoren. Nebenbei wäre da noch die spielbare Version von *Tie Fighter* und eine komplette Bildersammlung von *Origins*

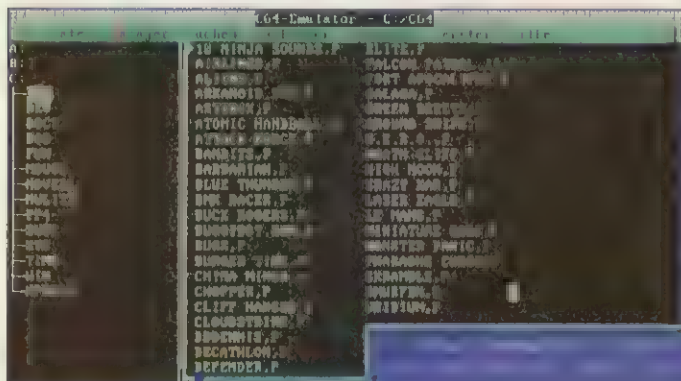
len. Die Anwendung des Monats ist der C-64-Emulator von microMedia, den wir Euch in der Beta-Version 12 zur weiteren Behandlung übergeben. Neben diesen Hits erwarten Euch zahlreiche Spieledemos, Patches und wie immer ein Bonustrack der Spitzenklasse, alles in allem über 200 MByte.

Her mit der CD!

Trotz Inflation und Rezession bekommt Ihr die **POWER PLAY CD** auch weiterhin für 12 Mark. Wie immer gibt es drei Möglichkeiten, die **POWER PLAY CD** in den Caddy zu bekommen: Nummer eins funktioniert per Post: Ihr überweist 12 Mark auf die Kontonummer #663 160 002

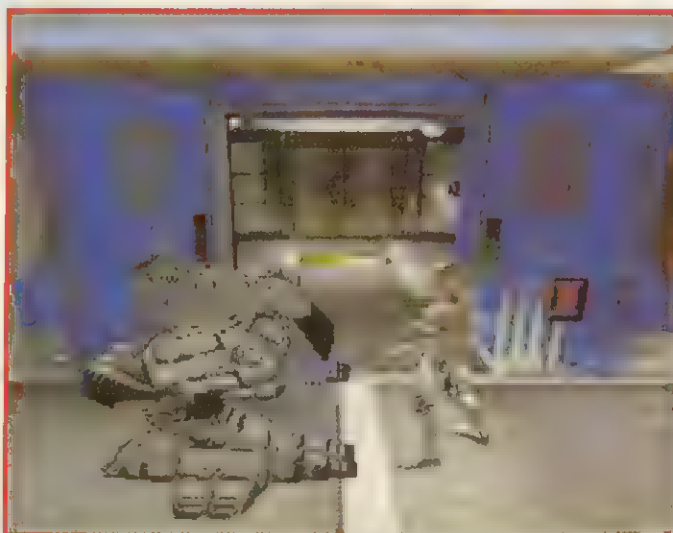
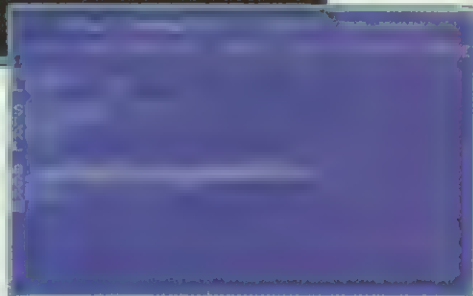


Auf der **POWER PLAY CD** 4/94 dreht sich die erste spielbare Demo von *X-Wing* Nachfolger *Tie Fighter*. Außerdem die Patches für die CD- und Diskettenversion von Sierras *Gabriel Knight*



Passend zur Ausgabe darf auf der **POWER PLAY CD** 4/94 der 64er-Emulator nicht fehlen

Alone in the Dark-Verschnitt *Bioforge*. Auch die Update-Ecke wurde weiter ausgebaut. Auf der **POWER PLAY CD** 4/94 findet Ihr die Patches zu *Gabriel Knight* und *Cyberace*, jeweils für die Disketten und CD-ROM-Version. Nach den zahlreichen Anfragen bei Doc Düse ist außerdem das ultimative *Rebel Assault*-Patch fällig. Nebenbei bekommt Ihr mit der **POWER PLAY CD** 4/94 auch gleich einen echten *Rebel Assault*-Cheat, mit dem Ihr die Level ohne Probleme durchfliegen könnt. Nicht vergessen wollen wir auch die Ecke "Selbstgemacht": Als erster Leser geht Thorsten Schmidt aus Markt Indersdorf mit einem eigenen Spiel in die **POWER PLAY CD**-Historie ein. Ihr findet die Spiele im üblichen Forum-Directory. Auch Knuts bis in alle Feinheiten ausgeklügelter SuperMech darf auf der **POWER PLAY CD** nicht feh-



Eine Mischung aus *Alone in the Dark* 2, *High-Tech* und Film – die ersten Bilder von *Bioforge* dürfen auf der **POWER PLAY CD** nicht fehlen

bei der Commerzbank München, BLZ: 700 400 41. Möglichkeit Nummer zwei funktioniert per Scheck (bitte als Verrechnungsscheck ausstellen) und die dritte Möglichkeit mit 12 Mark in Briefmarken. Eure Bestellung sendet Ihr dann per Brief an Blue Man Publishing. Wollt Ihr die **POWER PLAY CD** sofort und ohne zeitraubende Postbewegungen, braucht Ihr ein Fax. Per Vorkasse zahlt Ihr 12 Mark auf das oben genannte Konto ein und faxt die Bestellung und den Bankbeleg

an die Nummer: (089) 725 46 862. Noch ein Wort zu den Briefmarken: Wie sich herausstellte, scheinen gerade einige Sammlungen geopfert worden zu sein. Kein Problem, aber schickt bitte nur Briefmarken, die den Wert von einer oder zwei Mark haben. Ansonsten

Meine Anschrift:

Telefonnummer:

Ich verwende folgendes Computersystem und CD-ROM-Laufwerk:

Bestellung bitte nur schriftlich an:

Blue Man Publishing
Frankfurter Ring 193 a
80807 München
Kennwort:
POWER PLAY CD 4/94

per Fax an:
(089) 725 46 862

kann ich Euch nur noch darauf aufmerksam machen, an Euren Absender und den Monat (4/94) zu denken. Falls noch einige Nachzügler Lust auf die **POWER PLAY CD** 3/94 haben, könnt Ihr problemlos nachbestellen. Ansonsten solltet Ihr Euch nun flugs an eigene Demos, Bilder und Sounds machen – das Forum soll leben.

cd

BTP Sports & Software

Friedrich-Ebert-Str. 66 • 34119 Kassel
Tel. & Fax 05 61/71 31 58
BTX Anschluß Powell #

Top PC CD ROM Angebot:

Hits for SIX Vol. 5 (Knights of the Sky, Battletech 2, Ghostbusters 2, Mondus Fight Palace, Time Bandit, Flashy Cars) 69,50 DM
Triple Action Vol. 3. (Titus the Fox, Ghostbusters 2, Targhan) 39,90 DM
Black Power Line Vol. 1 (Tie Break, Space MAX, Trans World) 72,00 DM
Black Power Line Vol. 2 (Sarakon, Rolling Ronny, Lords of Doom, Return of Medusa, Crime Time) 65,00 DM

Top PC Games: Utopia inkl. Data Disk 39,90 DM, John Madden Football 2 29,90 DM, Obitus 29,80 DM, Cruise for a Corps 29,90 DM, Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6) 39,90 DM, Leddbetters Golf 28,90 DM, Castels 28,90 DM, Humans 2 39,90 DM, Railroad Tycoon 39,90 DM, Sim City Architecture 1 od. 2 25,00 DM
Lands of Lore 72,00 DM, A-Train 98,50 DM, TFX 89,90 DM, Jurassic Park 72,00 DM, Burning Steel 85,00 DM, Syndicate 79,00 DM, Wing Commander 2 72,00 DM, Privateer 89,90 DM, Strike Commander 89,90 DM, Zool 39,00 DM

PC Games nur für 18,90 DM: Stone Age, Free DC, TV Sports Football, Grand Prix Master, Tower of Fear, Inter. Tennis, Blade Warrior, Canarge u.v.m.

Amiga Top Games:

Ambermoon 85,00 DM, Lemmings 2 56,90 DM, Wing Com. 25,00 DM, A-Train 85,00 DM, Cannon Fodder 62,00 DM, Deep Core 62,00 DM, Lion Heart 59,90 DM, Mortal Combat 59,90 DM, Human Race 2 39,90 DM, Historyline 1914-1918 85,00 DM, Space Quest 4 39,90 DM, Zool 39,00 DM, Dunk 65,00 DM, Ork 29,90 DM, Lotus 3 39,00 DM, Shadowworlds 28,90 DM Push Over 28,90 DM, Lords of Time 28,90 DM.

Amiga Games für nur 18,90 DM: Rubicon, Space 1889, Alien Storm, Blues Brothers, Work Team Rally, Passing Shot, Projectile, Welltris, Cyberblast, Match of the Day, Time Machine, Robozone, Voodoo Nightmare, Thunderstrike, Armie 2, F1 Tornado, Sliders, Zone Warriors, Bridge of Dracula, Cisco Heat u.v.m.

Wir haben auch Nintendo- und Sega-Angebote

Außerdem führen wir Fan- und Sportartikel

Wer ein BTP-Geschäft eröffnen möchte, kann sich bei Herrn Powell-Ritter informieren.

Gesamtpreislisten erhalten Sie gegen 4 DM in Briefmarken und werden bei Kauf angerechnet
Bei Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten!



Commodore

Wir suchen den/die junge/n, dynamische/n

Video-Game-Spezialist/in

zur Verstärkung unserer Marketing-Abteilung.

Mit Amiga CD³² haben wir im Video-Musik-Spiele-Markt ein Produkt eingeführt, das technologisch an der Spitze steht. Zur Unterstützung unserer Marketing- und Vertriebs-Aktivitäten suchen wir eine/n Mitarbeiter/in, die uns in Frankfurt tatkräftig unterstützt.

Die Aufgaben

Beobachtung und Analyse des Video-Game-Marktes, Kontaktpflege zu den entsprechenden Software-Häusern, Publishern, Software-Distributoren und dem Fachhandel. Kommunikation nach innen und außen über Trends und aktuelle Softwareentwicklungen. Konzeption und Durchführung von Verkaufsförderungs-Aktionen. Unterstützung bei der Ausarbeitung von Werbekonzeptionen für den Bereich Video-Games

Die Qualifikation:

Die Bewerberin/der Bewerber sollte über fundierte Kenntnisse im Video-Game-Markt verfügen und ein sicheres Gespür für Trends mitbringen. Kommunikationsfähigkeit nach innen und außen sowie Marketing-Basis-Wissen setzen wir voraus.

Wenn Sie zwischen 20-30 Jahre alt sind und einen interessanten Arbeitsplatz mit Reisetätigkeit und viel Action suchen, reichen Sie Ihre Bewerbung mit den üblichen Unterlagen bei unserer Personalabteilung ein. Telefonische Vorabinformationen erhalten Sie unter 069-6638-157.

Commodore Büromaschinen GmbH - Personalabteilung
Lyoner Straße 38, 60528 Frankfurt

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91, 81543 München

Tel. 089/664530 - Fax 664562

Ladenverkauf:
Theresienstraße 152

80333 München
089 664562

IBM/PC

Ausschlag-Puzzle	DV	99,90	Ultima 6	DA	89,00
Amos in the Dark 2	DV	89,00	Ultima 8	DA	19,00
Amos in the Dark	DV	67,00	WWF 2	DV	25,00
Aufschaltung Ost	DV	89,00	Winter-Olympics	DA	65,00
Battle Isle 2	DV	79,00	X-Wing Mission Disk 2 (B-Wing)	DV	42,00
Big Sea	DA	69,00	Zenon: Master of the Sky	DV	79,00
Christoph Kolumbus	DV	79,00			
Das schwarze Auge 2	DV	75,00			
Der Schatz im Silbersee	DV	85,00			
Elite 2	DV	85,00			
Even more Incredible Machine	DV	59,00			
Fantasy Empire	DV	55,00			
Flight Simulator 5.0	DV	125,00			
Flight Sim 5.0 New York	DV	49,00			
Flight Sim 5.0 Paris	DV	49,00			
Forgotten Castle	DV	79,00			
Gabriel Knight	DV	75,00			
Goblins 3	DV	75,00			
Hand of Fate - Kyandia 2	DV	69,00			
Hatrick	DV	79,00			
Incredible Toys	DV	89,00			
Iron Heik	DV	75,00			
Jurassic Park	DV	69,00			
Kingmaker	DV	85,00			
Lands of Lore	DV	55,00			
Larry 6	DV	75,00			
Lothar Matthäus	DV	69,00			
Maid News	DV	75,00			
Magic of Endoria	DV	79,00			
Mantic Manstein 2 (Day 1, 2, 3)	DV	55,00			
Mortal Combat	DV	55,00			
Nrl. Hockey	DA	79,00			
Pacific Strike	DA	85,00			
Pacific Strike Speech Pack	DA	39,00			
Pinball Fantasy	DA	59,00			
Pizza Connection	DV	79,00			
Police Quest 4	DV	75,00			
Protektor	DA	65,00			
Protektor Speech Pack	DA	39,00			
Quest of Gory 4	DA	75,00			
Railway Challenge	DV	65,00			
SSN 271 Season	DA	79,00			
Sam & Max	DV	85,00			
Sedler	DV	79,00			
Sim City 2000	DV	89,00			
Spelunky	DV	69,00			
St. Thomas	DV	79,00			
Stardard	DA	89,00			
Stronghold	DV	79,00			
Solwar 2050	DA	89,00			
Syndicate	DV	77,00			
Syndicate Data Disk	DV	39,00			
T.F.X. (Tactical Fighter Exp.)	DV	79,00			

Zubehör

Gravis Aurore Pro 89,00
Gravis Gamepad 49,00
Joystick - 3D Mouse (bis 80MHz) 35,00

IBM CD-ROM

7th Guest 79,00
Burning Star 89,00
Comanche (Mission 1&2) 95,00
Eye of the Beholder (1 & 2) 89,00
Fantasy Empire 69,00
Freddy Phantoms 79,00
Iron Heik 89,00
Journeyman Project 69,00
Labyrinth of Time 69,00
Larry 6 79,00
Legend of Kyandia 79,00
Mant Enough 79,00
Mantic Manstein 2 (Day 1, 2, 3) 55,00
Night & Magic 3-5 79,00
Protektor 79,00
Rebel Assault 89,00
Return to Zork 79,00
Star Trek 25th Anniversary 99,00
Strike Commander 89,00
Turman 2 79,00

AMIGA

Amos 69,00
Big Sea 65,00
Der Schatz im Silbersee 79,00
Hatrick 79,00
Kingmaker 69,00
Magic of Endoria 79,00
Pizza Connection 79,00
Sedler 79,00
Turman 3 49,00
WWF 2 25,00
Zenon: Master of the Sky 72,00

Zubehör

AmigaView A500 Intern 176 MB 219,00
AmigaView A500 Extern 176 MB 269,00
AmigaView A500 Intern 109,00

SUPER NES

Adelin	JS	89,00	Populous 2	dt	109,00
Baby Flex	dt	109,00	Rasemühner Mann	dt	119,00
Barbie	dt	109,00	Rock n Roll Racing	dt	109,00
Bram Stoker's Dracula	dt	109,00	Run Saber	dt	109,00
Bubsy	us	109,00	Secret of Mana	JS	129,00
Captain America	dt	129,00	Serious Soccer	dt	119,00
Cool Spot	dt	119,00	Shadowrun	dt	119,00
Cosmo Gang	dt	129,00	Sky Blazer	dt	119,00
Crash Dummies	dt	109,00	Soul Blazer	dt	109,00
Equinox	dt	119,00	Space Ace	dt	109,00
F1 Preposition	n	119,00	Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00
FX Trax	dt	109,00	Streetfighter 2 Turbo	dt	129,00
Hackback	dt	119,00	Striker	dt	104,00
Goal Tropic	dt	109,00	Super Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt	139,00
John Madden Football 94	us	119,00	Super Conflict	dt	119,00
Jurassic Park	dt	119,00	Temple 2 (Arcade Game)	dt	119,00
League Hockey	dt	109,00	Time Slip	dt	109,00
Lost Vikings	dt	109,00	Top Gear 2	dt	109,00
Magic Sword	dt	99,00	Total Carnage	dt	109,00
Mario All Star	dt	89,00	Turtles Tournament Fighters	dt	119,00
Mechwarrior	dt	129,00	WWF Wrestling	dt	109,00
Mega Man X	us	129,00	WWF Royal Rumble	dt	129,00
Mickey & Challenge	dt	119,00	Winter Olympics	dt	129,00
Mortal Combat	dt	129,00	Yogi Berra	dt	109,00
M. Ritz	dt	105,00	Young Man (16 MB)	dt	129,00
Mythic Quest (dt. Text)	dt	89,00	Zenon	dt	79,00
NBA Jam	dt	129,00			
NBA Showtime	us	129,00			
NHL PA Hockey 94	us	119,00			
Nigel Mansell's W. Champ	dt	113,00			
Orig. Battle	dt	119,00			
Paladins Quest	us	119,00			
Pink Panther	dt	119,00			
Pok	JK	39,00			

Zubehör

4 Sneller Adap. S.NES 99,00
Action Replay Pro 2 S.NES 109,00
Pro Pad S.NES 29,00
Super Nintendo ohne Spiel 199,00
Super Scope (incl. 6 Spiele) 139,00
Universal Adaptor Pro (66 Hz) 39,00

MEGA DRIVE

Audiot	dt	109,00	WWF Wrestling	dt	109,00
American Football	dt	85,00	WWF Royal Rumble	dt	109,00
Bram Stoker's Dracula	dt	99,00	Winter Olympics	dt	109,00
Bret Hart Hockey	dt	85,00	Zool	dt	89,00
Call of Duty	dt	89,00			
Cosmic Spacehead	dt	95,00			
Crash Dummies	dt	99,00			
Davis Cup	dt	99,00			
Dragon's Revenge	dt	99,00			
Elemental Champions	dt	129,00			
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,00			
FIFA International Soccer	dt	89,00			
Fantastic Driz	dt	95,00			
Garfield 4	dt	99,00			
Gods	dt	89,00			
James Pond 3	dt	99,00			
John Madden Football 94	dt	99,00			
HX 2 - F-117 Nightstorm	dt	89,00			
Landstalker	dt	109,00			
Lexus Turbo Challenge 2	dt	89,00			
Mickey & Challenge	dt	109,00			
Murky Karaoke	dt	109,00			
Mutator League Hockey	dt	89,00			
NBA Jam	dt	119,00			
NBA Showdown	dt	89,00			
NFL Quarterback Club	dt	119,00			
NHL PA Hockey 94	dt	89,00			
Onslaught	dt	89,00			
PGA Euro Tour	dt	89,00			
Pole Position	dt	89,00			
Pink Panther	dt	109,00			
Robocop 3	dt	99,00			
Sideline Soccer	dt	99,00			
Sideline	dt	89,00			
Sonic 3	dt	129,00			
Streetfighter 2 Champ. Edit.	dt	129,00			
Terminator 2 (Judgment D)	dt	99,00			
ToeJam & Earl 2	dt	109,00			
Tom & Jerry	dt	109,00			
Virtual Tournament Fighters	dt	113,00			
Virtual Pinball	dt	89,00			

Zubehör

6 Mantic Manstein 2 89,00
Action Replay Pro Megadrive 109,00
Mega Drive 2 (ohne Spiel) 199,00
4 System Adapter 149,00

MEGA CD

Bill Wasth Football	dt	89,00
Blackburn Assault	dt	94,00
Running Fists	dt	109,00
Chuck Huck 2	dt	99,00
Cobra Command	dt	89,00
Dune	dt	109,00
Ecco the Dolphin	dt	89,00
Jurassic Park	dt	89,00
Microcosm	dt	119,00
Mortal Combat	dt	99,00
NHL PA Hockey 94	dt	89,00
Night Trap	dt	115,00
Powermonger	dt	89,00
Puzzle Fighter	dt	109,00
Puggsy	dt	89,00
Shocklock Holmes 2	dt	105,00
Slythe	dt	89,00
Sol Foe	dt	109,00
Sonic CD	dt	89,00
Spider-Man vs. Kingpin	dt	95,00
Terminator 2	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
WWF Rage in the Cage	dt	99,00
WWF Wrestling	dt	99,00

Zubehör

Mega (1 & 2 ohne Spiel) 59,00
Mega (1 & 2 incl. Road Avenger) 59,00

Ladenlokal (Preis variieren) kein Versand

Theresienstraße 152

80333 München

089 664562

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellungen möglich

• Gesamtpreis: 4 DM in Briefmarken, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorauszahlung

• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen

• Preise für Panasonic 3DO und Jaguar auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht
Gegen entsprechenden Handlernachweis

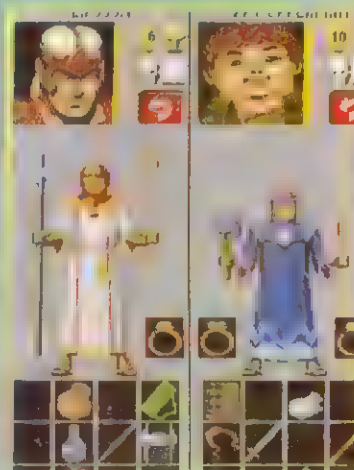
Ravenloft

SSI packt den Knoblauch aus: Nach den wenig spektakulären Programmen der letzten Zeit greift man jetzt mit *Strahd's Possession* ins prallvolle Blutsaugerleben.

Mami, wenn ich groß bin, dann werde ich Herzog von *Ravenloft* und sauge nur noch an wohitemperierten Jungfrauen. Diesen frommen Wunsch hat wohl jeder Jungvampir schon einmal gehabt. Wer konnte es den kleinen Nachwuchsbeißerchen auch verdenken, *Ravenloft* ist schließlich der Himmel auf Erden für jeden Halbverblichenen. In den finsternen Auen zwischen Kartakass und Barovia tummelt sich die Crème de la crème der Saugerzunft. In Neufurchtenburg oder Stangengrad tobt jede Nacht der Tanz der Vampire. Was anderswo jede Betschwester zur Salzsäule transformiert, kümmert hier nicht die Bohne, denn

Ravenloft ist das Heimatland der Vampire, Ghoule und Werwölfe. Tote Hunde und Homunculi an jeder Ecke, Poltergeister und Mumien in jeder Gruft. Ausgedacht haben sich das schreckliche Ländchen die Spielkinder von TSR, denen die ständigen Monstermetzeleien

in "Dragonlance" oder "Forgotten Realms" Szenarien zu langweilig wurden. Wenn jetzt ein Spielmeister seinen Rollenspiellitern etwas besonders Gutes gönnen will, dann öffnet er einfach ein Dimensionstor, und ab geht's in die Horrordimension. Auch hier gelten natürlich die strengen AD&D-Regeln, abgewandelt durch neue Zaubersprüche und Unholdgattungen. Der dortige Fürst der Dunkelheit, quasi das personifizierte Böse, ist Lord Strahd von Zarovich, Herrscher von Barovia. Soviel Gemeinheit im Namen muß



Alle Helden werden auf einem Bildschirm organisiert

belohnt werden, deshalb spielt der gammlige Strahd eine nicht zu unterschätzende Hauptrolle in SSIs erstem Rollenspiel, das auf dem *Ravenloft*-Szenario basiert

Besagter Obervampir kommt gleich zur Sache: In einer ruchlosen Nacht- und Nebelaktion überfällt er seinen Nachbarn, Lord Dhelt, Herrscher von Eitarel und klaut dessen magisches Lieblingsamulett. Der setzt nun Himmel und vornehmlich Hölle in Bewegung, um sein kostbares Kleinod zurückzubekommen. Flugs wird der reisende Priester Berelduin Shondar angewor-



ben, der mit seiner Party in Strahds Heimatdomizil vordringt, um das Amulett zurückzustehlen. Die Bühne ist bereit, das Spiel kann beginnen.

Ravenloft - Strahd's Possession ist SSI's erstes Rollenspiel mit flüssig scrollender 3-D-Grafik. Für die technische Umsetzung zeichnet die Programmiercrew Event Horizon verantwortlich, die sich bisher mit ihren Vorgängerspielen *Dark Spyre* und *Veil of Darkness* einen eher bescheidenen Namen gemacht hat. Mit

Ravenloft will man die technische Schallmauer endlich durchbrechen und ein ausgereiftes Produkt abliefern. Bevor wir uns in das Abenteuer stürzen, darf der Rollenspiel-Freak seine vierköpfige Party auswürfeln. Wie gewohnt stehen dabei Kämpfer, Paladine, Ranger, Priester, Magier und Diebe zur Wahl, die jeweils über die üblichen sechs AD&D Charakterwerte verfügen. Für jeden Helden gibt's einen eigenen Verwaltungs-Screen und ein Inventory mit jeweils 12

Ein ganzer Kerl dank Chappi: Der Werwolf wehrt sich

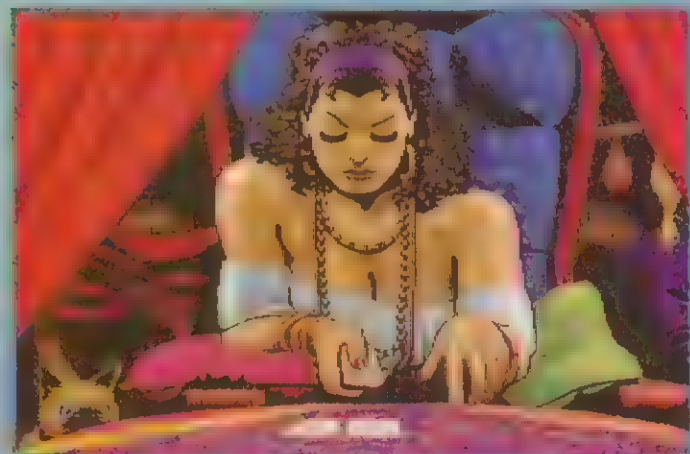
Auf diese Steine können Sie bauen: Ikea-Design in Ravenloft

Slots, durch Kisten und Knapsäcke weiter ausbaufähig. Beförderungen werden vom Programm automatisch vorgenommen, immer vorausgesetzt, die Helden haben die nötigen Experience-Punkte. Im Laufe der Handlung treffen wir auf 30 unterschiedliche Monstergruppen und über 80 NPCs treten mit uns in Kontakt. Dann wird jeweils eine Standgrafik geladen, und wir plaudern über ein einfaches Menüsystem in ganzen Sätzen. Zur besseren Orientierung ist ein Automapping eingebaut. Die Karten kann man sogar mit den eigenen Notizen versehen ausdrucken lassen.

Geprügelt wird in Echtzeit. Einfach die jeweilige Waffe anklicken, und die Helden mucken los. Magier und Priester treiben die Vampire mit über 60 Zaubersprüchen aus. Die Landschaften, Burgen und Keller von *Ravenloft* werden wie bei *Ultima Underworld* gescrollt, wahlweise darf man auch schrittweise umklappen

lassen. Leider müssen wir dabei auf Rampen und Kurven verzichten, in *Ravenloft* gibt's nur rechte Winkel. Dafür erfreuen den Geisterjäger gestochene Details und Monster: Die 256 Farben VGA-Grafik wird in der hohen Auflösung 320 x 400 geboten. Steuern dürfen wir die Truppe, indem wir direkt mit der Maus in das Bild klicken oder über ein Icon-System die Helden schrittweise vorwärts tapsen lassen.

Neben der zuerst erscheinenden Diskettenversion wird eine CD-ROM-Version vorbereitet, die zusätzliche Schauer-musik und grausliche Zwischensequenzen bietet. vw



Ist der neu? Nein, nur charaktergeneriert

Name:	Ravenloft - Strahd's Possession
Hersteller:	SSI
Geplant für:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungs-termin:	2. Quartal 1994

TIE

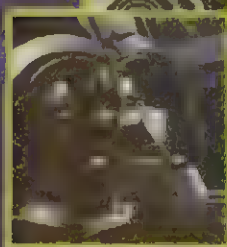
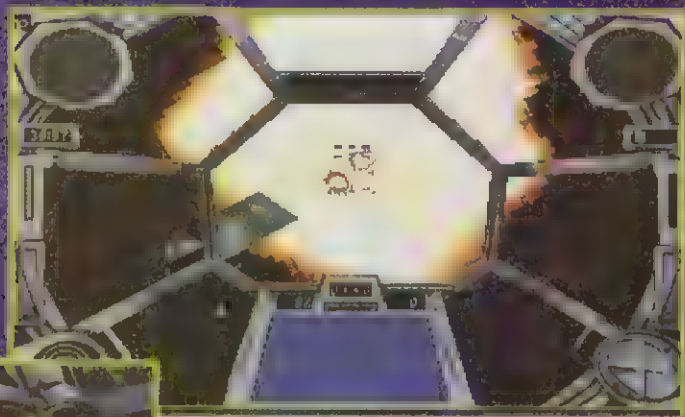


Interaktiv: Ihr müßt bei der Missionsauswahl, sowie beim Briefing Euren Senf dazugeben (rechts)



schon anno 1993 dank X-Wing und dessen Schwierigkeitsgrad ("Ist wohl doch nicht so leicht, was?"), dürfen selbige dieses Jahr eigenhändig an die Flugschüssel, um im Pilotensessel eines TIE Fighters kräftig die Kette zu schwingen.

Der indirekte X-Wing-Nachfolger TIE Fighter beamt Euch an einen Zeitpunkt nahe "The Empire strikes back", also direkt nach der Zerstörung des ersten Todessterns. Das Imperium erholt sich langsam vom ersten Schreck und reorgani-

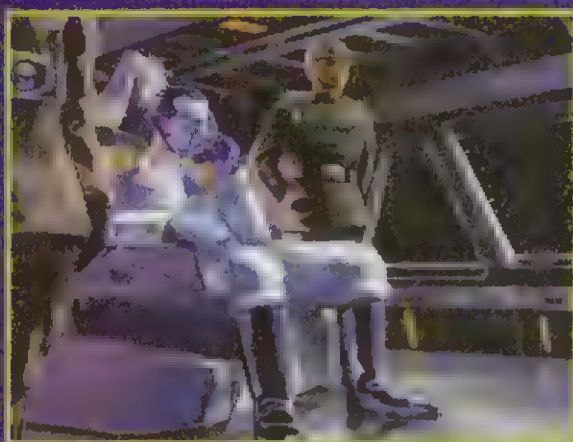


War für Euch Darth Vader mit seinem schnittigen Helm schon immer erotischer als Milchgesicht Skywalker? Huldigt Ihr insgeheim der dunklen Seite der Macht, und bewertet Ihr Admiral-Ackbar-Poster jeden Freitagabend mit Dartpfeilen? Dann schlägt jetzt Eure Stunde, denn mit TIE Fighter werden Vaders Träume wahr.

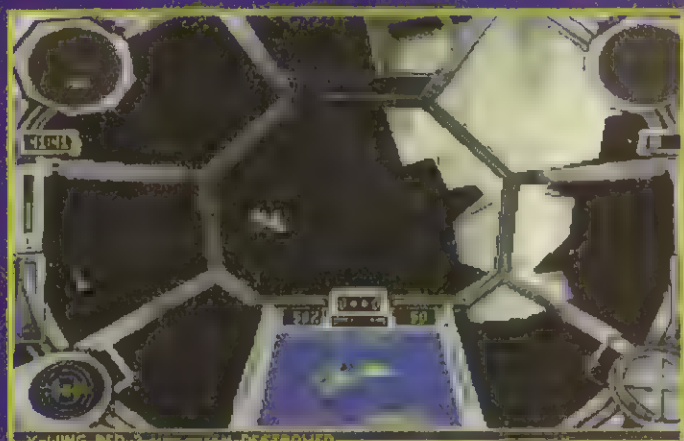
Es war mal wieder vor langer, langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis, da wurde ein Imperium, wie es an Zucht, Ordnung und Loyalitätsbewußtsein nicht zu überbieten war, von einem kleinen Häutchen unterentwickelter Rebellen zu Klump geschossen. Die Story kennt jeder Mittzwanziger und genauso sollte es jedem bewußt sein, daß diese unorganisierten Rebellen ein unmögliches Maß an Glück

auf ihrer Seite hatten, als sie zwei Todessterne und Darth Vaders Lieblingsschiff, die "Executor", vernichteten. So saß man also tränenden Auges im Kino und wünschte sich nichts Schlimmeres, als der dunklen Seite der Macht zu verfallen, um es Skywalker & Co. heimzuzahlen. Einige tausend Jahre nach diesem Unglück ist die Zeit irdlich gekommen. Frohlockten die imperialen Anhänger

FIGHTER



Peregrin Software haben sich im Gegensatz zu *X-Wing* allerdings noch mehr Leckerbissen einfallen lassen. So wurde zum Beispiel die Missionsstruktur verbessert (na endlich!). Ihr dürft jetzt im Briefing-Room Eure Einsätze mitplanen und braucht die Missionen nicht mehr 100prozentig zu erfüllen. Selbst während des Einsatzes läßt sich Euer Auftrag via Bordcomputer nach eigenem Belieben abwandeln und verändern. Doch nicht nur spielerisch wurde verbessert. Neben allerlei neuen Sound-



Schöner als ein Zimmer mit Meerblick: Das übersichtliche Cockpit des TIE-Fighters. Die 3D-Objekte sehen zudem um einiges hübscher aus, als in *X-Wing*.

siert seine verbliebenen Kräfte. Ihr kommt als Unbescholtener Rekrut, voller Tatendrang daher und habt Euch zuerst auf der imperialen Marneakademie in Trainingsmissionen zu beweisen, um später unter dem Kommando von Noch-Vize-Admiral Thrawn (kommt in den Zahn-Büchern erstmalig vor) oder gar von Lord Vader zu dienen. Dabei dürft Ihr Euch hinter die Kontrollen von vier imperialen Jägern setzen: Sowohl der TIE-Fighter, TIE-Interceptor und TIE-Bomber, als auch das Assault Gunboat sind vertreten. Seld Ihr immer schön nett zum lieben Lord Vader, dürft Ihr später auch ein paar Runden in der geheimsten aller geheimen Neuentwicklungen drehen – im TIE Advanced Starfighter.

Chiefdesigner Lawrence "Battlehawks" Holland und Kollege Edward Kilham von

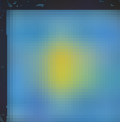
rouinen, wurde vor allem an der Grafik gearbeitet, die in *X-Wing* die meisten Kopfschmerzen verursachte. Zwar sind wieder sämtliche Objekte in Vektorgrafik dargestellt, aber dieses Mal nicht nur mit Texturen versehen, sondern auch via Gouraud-Shading verfeinert. Beim Gouraud-Shading wird jede Fläche in nicht nur einer Farbe dargestellt, sondern als Farbabstufung in Abhängigkeit des auftretenden Lichtes berechnet (gerundet). Schattenwürfe, Glanzpunkte oder Reflektionen sind allerdings nicht möglich. kn

Name:	TIE Fighter
Hersteller:	Lucas Arts
Systeme:	MS-DOS, CD ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

Himmelfahrtskommando: Ein Y-Wing geht in Flammen auf

RISE OF THE ROBOTS

Kollege Gollen ist von der "Render"-Sucht befallen. Schwebt er nicht gerade mal einen Artikel oder düst in der Weltgeschichte umher, bastelt Knut am Computer neue 3-D-Modelle (derzeitiges Objekt der Konstruktionsbegierde ist ein BattleMech), hantiert mit Licht-



Alle Mutanten und menschlichen Kampfkolosse dürfen nach Hause gehen. Im Prügelspiel der Zukunft heißt das Motto "Blech statt Blut". In dem Hightech-Duell *Rise of the Robots* dreschen sich ein paar Endzeitroboter die Schaltkreise aus dem gerenderten Pixelbody.

quellen und Oberflächenstrukturen, brütet über Kameraeinstellungen sowie Animationsdetails. Mit einem Frohlocken entriß Knut unserem Postboten ein fettes Päckchen von dem neuen 3-D-Studio 3.0 und ward seit diesem Tage nicht mehr gesehen. Er liegt mit seiner 3-D-Manie voll im Trend der Zeit. Denn kaum eine Softwarefirma kommt noch ohne 3-D-Studio aus.

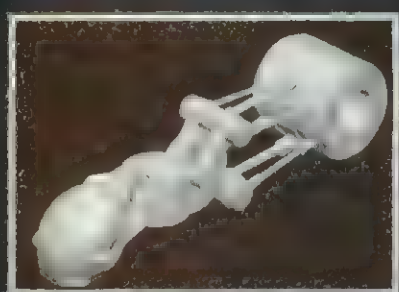
Die baltische Programmiertruppe "Instinct Design" geht dabei einen etwas ungewöhnlichen Weg. Während die meisten Kollegen die 3-D-Technik für Rollenspiele, Simulationen und Adventures nutzen, verwenden die Mannen um den Ex-Bitmap-Brother Sean Griffiths ihr Können für das Fruegprogramm *Rise of the Ro-*

bots. Wie der Name schon andeutet, sind die Akteure keine menschlichen Kämpfer, sondern Roboter. Jeder der insgesamt sieben Droiden wird per 3-D-Studio entwickelt. Dazu werden die einzelnen Teile erst als Drahtmodell am Rechner erstellt. Diese Modelle werden dann in mehreren Arbeitsschritten mit einer Haut versehen. Sind die ersten Fassungen noch recht grob und die einzelnen Segmente und 3-D-Stückchen deutlich zu sehen, verschwinden die Ecken und Kanten

der Roh-Versionen im finalen Durchgang (siehe Fotos). Besonders kompliziert war laut Instinct Design die Konstruktion des Endgegners, der ähnlich wie der T-1000 aus dem furiosen Actionfilm *Terminator*



Einer der Gegner: Der Laderoboter haut ganz fürchterlich zu.



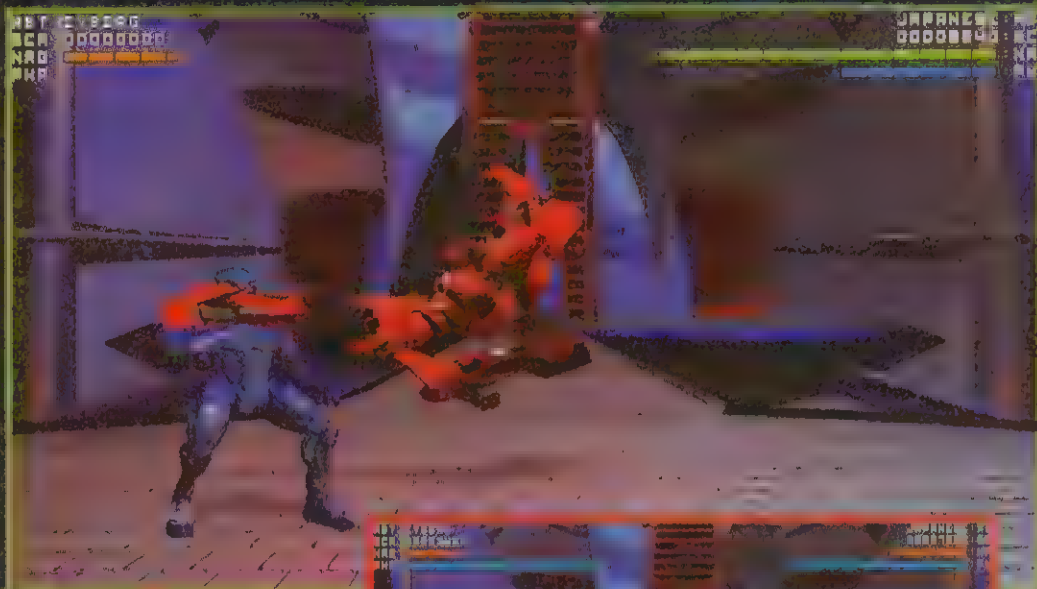
3-D-Studio sei Dank: Hier die verschiedenen Stadien der Roboterentwicklung. Vom Drahtmodell eines Droidenarmes bis zum endgültigen Edel-Outfit seht ihr die einzelnen Konstruktionsstufen von oben nach unten.

2, aus flüssigem Metall besteht und im Laufe des Duells seine Form verändert. Zusätzlich zu den Spielfiguren werden auch minutenlange Filmsequenzen, die zwischen den einzelnen Kämpfen zu sehen sind, mit 3-D-Studio zusammengebastelt.

Um den Detailreichtum auch im fertigen Spiel zu zeigen, plant Instinct Design (neben einer Mega-CD-Fassung) zwei unterschiedliche Versionen des Programms. Zum einen wird's das Spiel nur auf CD-ROM geben; zum anderen wird jeweils eine VGA- (320 mal 200 Punkte in 256 Farben) und eine SuperVGA-Variante (640 mal 480 Punkte in 256 Farben) erscheinen. Derzeit sich die VGA-Version mit einem 386er (20 MHz), zusätzlichen 20 MByte Harddisk-Platz und 2 MByte-RAM zufrieden gibt, läuft die SuperVGA-Variante mit einer Minimalconfiguration eines 486er 33MHz, 40 MByte Festplattenplatz und 4 MByte-RAM. Alles in allem sollen 400 MByte an Animationsdaten auf den Silberling gepackt werden. Unsere Bildschirmfotos des aktuellen Spieles sind übrigens von der SuperVGA-Version, die Roboterbilder dagegen sind spezielle Truecolour-Grafik-Files im Format 1024 mal 768 Punkten.

mh

Titel:	Rise of the Robots
Hersteller:	Mirage
Genre:	Actionspiel
Geplant für:	CD-ROM VGA, CD-ROM Super VGA Mega-CD
Erscheinungs- termin:	2. Quartal 1994



Das Spiel

Ihr prügelt Euch wahlweise allein durch sechs von der Seite zu sehende Levels oder liefert Euch mit einem Kumpel ein Duell. Im Solospiel tretet Ihr gegen sechs verschiedene Robotertypen an. Vor dem Spiel sucht Ihr Euch einen Schwierigkeitsgrad aus – dieser beeinflusst nicht nur das Verhalten der Gegner, sondern auch die Anzahl der Runden, die jeder Kampf dauert. Zwischen den Stages gibt's passende Filmsequenzen und eine Art Zwischenmatch. Ein weiterer Droide stellt sich Euch in den Weg, der durch bestimmte Schlagkombinationen ausgeschaltet werden muß. Haut Ihr den Wächter besonders effizient aus dem Gang, gibt's in der folgenden Runde mehr Energie.



Die obere Leiste ist der Lebenssaft des Roboters, der untere Balken zeigt den "Powerup"-Stand.

Im Duellmodus könnt Ihr Euch jeden der sechs Roboter als Kämpfer aussuchen. Nach dem Kampf gibt es Punkte für erzielte Treffer – je genauer Ihr drescht, desto höher die Punktzahl.

Gesteuert wird per Joystick oder Tastatur. Hiermit lassen sich nicht nur verschiedene

Schlag- und Trittechniken anwenden, sondern auch eine ganze Reihe Spezialtechniken. Ein weiteres Feature ist die "Powerup"-Technik. Halbt Ihr den Feuerknopf eine Weile gedrückt, baut sich eine Energieliste langsam, aber sicher auf. Je höher dieser Energiepegel, desto härter haut Ihr zu.

Da knattern die Elektronen: Ein Schlag läßt kein Blut spritzen, sondern bringt die Chips etwas durcheinander.



POWERPLAY

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER PLAY**-Leser Markus Dierolf aus Mainhardt seine Spielelieblinge vor: Hier kommt Markus persönliche Hitliste:

1. Privateer
2. Pirates Gold
3. The 7th Guest

Und wieder liegt die neue **POWER PLAY** vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Markus Dierolf vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten.

Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC.

Als Trostpreis winkt ein **POWER PLAY**-T-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.4.94. mh



Diese Aktivboxen hat dieses Mal Markus gewonnen...



1. Aces over Europe	Dynamix
2. Leisure Suit Larry 6	Sierra On-Line
3. Return to Zork	Activision
4. Master of Orion	Microprose
5. Indy Car Racing	Virgin
6. Links Course: Pebble Beach	Access
7. B-Wing	LucasArts
8. Microsoft Flight Simulator 5.0	Microsoft
9. The Blue & The Gray	Impressions
10. Shadow Caster	Origin

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle



1. Mortal Combat	Virgin
2. Frontier: Elite 2	GameTek
3. Cannon Fodder	Virgin
4. Indy Car Racing	Virgin
5. Premier Manager 2	Gramlin
6. Rally	Europress
7. F 1	Domark
8. Flight Simulator 5.0	Microsoft
9. Sam & Max	LucasArts
10. Hired Guns	Paygnosis

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga

1. Die Siedler
2. Syndicate
3. Turrigan 3
4. Ambermoon
5. Civilization

MS-DOS

1. Day of the Tentacle
2. Syndicate
3. X-Wing
4. Sam & Max
5. Rebel Assault

Super NES

1. Mortal Kombat
2. Street Fighter 2 Turbo
3. Starwing
4. Super Mario Allstars
5. Mega-Lo-Mania

Mega Drive

1. Mega-Lo-Mania
2. Ultimate Soccer
3. Aladdin
4. NHL Hockey 94
5. WWF Royal Rumble

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Syndicate	Bullfrog	7. Monat
2.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts	7. Monat
3.	(4)	X-Wing	LucasArts	10. Monat
4.	(-)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	1. Monat
5.	(-)	Rebel Assault	LucasArts	1. Monat
6.	(5)	Civilization	Microprose	23. Monat
7.	(-)	Die Siedler	Blue Byte	1. Monat
8.	(2)	Privateer	Origin	3. Monat
9.	(8)	Indy 4	LucasArts	18. Monat
10.	(-)	Turrigan 3	Rainbow Arts	1. Monat
11.	(10)	History Line 1914-1918	Blue Byte	12. Monat
12.	(-)	Anstoß	Ascon	1. Monat
13.	(9)	Dune 2	Virgin	6. Monat
14.	(12)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	26. Monat
15.	(-)	Ambermoon	Thalion	1. Monat
16.	(-)	Sim City 2000	Maxis	1. Monat
17.	(9)	Strike Commander	Origin	10. Monat
18.	(-)	Mortal Kombat	Virgin	1. Monat
19.	(-)	Formula One Grand Prix	Microprose	1. Monat
20.	(16)	Eishockey Manager	Software 2000	8. Monat

wenn drachen erwachen...



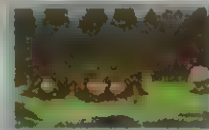
DRAGONSPIHERE

es war einmal vor langer, langer zeit, in einem fernen land...

ein märchen, das von tapferkeit, von liebe, von dämonischen taten und grausamen flüchen erzählt, eine geschichte, die das herz höher schlagen lässt und die nerven kitzelt.

einst litt ihr königreich unter dem fluch des hexenmeisters sanwe entsetzliche qualen, aber vor nunmehr 20 winters wurde seine schreckliche burg vom hofzauberer ihres vaters, des damaligen königs, mit einem magischen siegel belegt.

doch die verkörperung des bösen, der drache, rührt seine glieder und bricht die hülle auf, die ihn umschliesst, der magier ist erwacht! ihre aufgabe ist klar: kämpfen sie sich zur burg durch, und besiegen sie sanwe!



atemberaubende abenteuer aus einer feuerspeienden zeit

MICROSOFT



Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Wertungen im einzelnen bedeuten.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann minde-



Das heißbegehrte **POWER**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, erhalten diese Auszeichnung.



"Das war wohl nichts". Haltet Euch vor den Spielen, die mit einer **POWER**-Gurke "gekurzt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

stens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre. Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegenzug bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und **POWER**-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER**-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn

der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Knut, Michael, Volker, Christian und

Sönke geschrieben. In jedem Test seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf sie machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich lacht, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt. Die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungs-

Christian
von Duisburg
cd

Knut
Göllert
kn

Michael
Hengst
mh



gesicht" drückt allein die Meinung des Testers aus. Grafik-Sound- und **POWER WERTUNG**- dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten **POWER PLAY**-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das **POWER**-Prädikat und die **POWER**-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben

diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER**-Gurke gilt das krasse Gegenteil: Sie ist den Spielen vorbe-

halten, die miserabel abschnitten und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht ihr die Gurke, heißt's "Finger weg".

Softwarelieblinge

• Michael Hengst

1. Battle Isle 2 (PC)
2. Wasteland (PC)
3. Dungeon Hack (PC)
4. Wizardry 6 (PC)

• Volker Weitz

1. Battle Isle 2 (PC)
2. Doom (PC)
3. Nectaris (PC-Engine)
4. AMC (Mega Drive)

• Christian von Duisburg

1. Battle Isle 2 (PC)
2. Gabriel Knight (PC)
3. Quantum Gate (PC)
4. Total Eclipse (3DO)

• Sönke Steffen

1. Quest for Glory 4 (PC)
2. Simon, the Sorcerer (PC)
3. Sonic 3 (Mega Drive)
4. Solitär (PC)

• Knut Gollert

1. Battle Isle 2 (PC)
2. Wizardry 6 (PC)
3. 3-D Studio (PC)
4. Penthouse Girls (PC)

Sönke Steffen

Volker Weitz



Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

den Zirkapreis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.

die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

das Spielgenre

die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat.

hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.

der Schwierigkeitsgrad

die Sound-Wertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.

Hier steht, mit welcher Minimalconfiguration des jeweiligen Computers oder Videospiels das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.

hier erfahrt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstützt wird.

die Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.

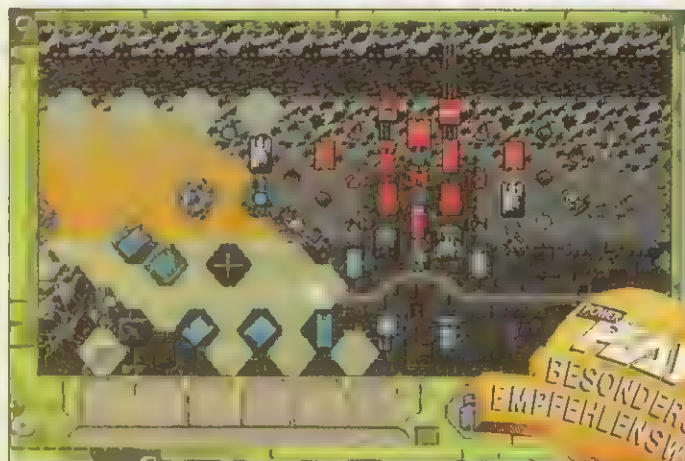
Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirkapreis: 100 Mark
Postmuster: Starbyte

MS-DOS **81%**

Grafik: 58%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 K, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Amib, Maus
Geplant für: Amiga

Sound: 23%

Reif für die Insel



Euer Sichtbereich orientiert sich an dem bereits entdeckten Raum

Nach den ersten Kartenrunden lümmelte sich der amtierende Redakteur ersteinmal entspannt in seinen Orion-Sitz zurück und genehmigte sich einen Titan-Drink: Die Blue Byte haben es geschafft: *Battle Isle 2* übertrifft den ersten Teil und *History Line 1914-1918* in allen

Aspekten. Dabei kann in *Battle Isle 2* nicht nur der schwer aufgedrehte Grafik- und Musikkteil überzeugen, sondern auch die strategischen Feinheiten bleiben nicht hinter den abgesteckten Zielen zurück. Grundsätzlich wurden bei der Produktion von *Battle Isle 2* nicht die Routinen des ersten Teils durch die Mangel gedreht, sondern neu durchdacht und dies macht sich im Spiel



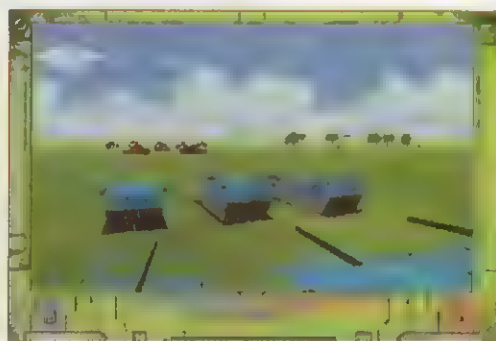
mehr als bemerkbar. Gerade das schnelle Taktieren wird durch den entschärften Moduswechsel ausgewogener, geht flotter und bringt sofort Gewißheit über Sieg oder Niederlage. Das neue Interface ist ein Schnitz in die richtige Richtung und ist erstaunlicherweise nicht langsamer

als die alten Tastenkombinationen. Das Informations- und Kampfsystem ist eine Augenweide und wird mit Hochgeschwindigkeit und großem Abwechslungsreichtum auch Hardcore-Strategen befriedigen. Der Nachfolger des ersten Kulturelles der *Battle Isle*-Saga hat es schwer in sich. Mit *Battle Isle 2* bestätigt Blue Byte einmal mehr Weltklasse.

Battle Isle 2

Ganze drei Jahre ist es her, daß die Mülheimer Spielefabrik Blue Byte ihren ersten Strategiehit *Battle Isle* landete. Damals stand noch der Amiga im Rampenlicht und konnte mit *Battle Isle* eines der besten Strategiespiele an die Spieler bringen. Dann machte das Hexagonsystem der Mülheimer eine Zeitreise aus der Zukunft in die Vergangenheit. Vor dem erwarteten zweiten Teil der *Battle Isle*-Saga schob sich *History Line 1914-1918* und vertröstete das nach "Gebt

uns mehr *Battle Isle*!" lechzende Publikum auf den Nachfolger. Nach der *History Line 1914-18*-Produktion wurde der Rahmen des neuen *Battle Isle*-Teils gesteckt: Eine CD-ROM mit viel Platz für neue speichergewichtige Ideen schien das richtige Medium für das Strategiespiel der Superlative zu sein. So konnte genug Platz für satte Animationen und Sound gesichert werden. Auch ein neues Interface schien längst überfällig, natürlich wollte man auch das Kampfsystem



Pack den Tiger in den Tank: Jede Bewegung verbraucht kostbaren Sprit

umkrepeln und den hakligen Zweispielermode entfangern und, und, und.... Nun wird der *Battle Isle 2*-CD der letzte Schliff verpaßt und wie sollte es anders sein, gehören die strategiebegeisterten **POWER**

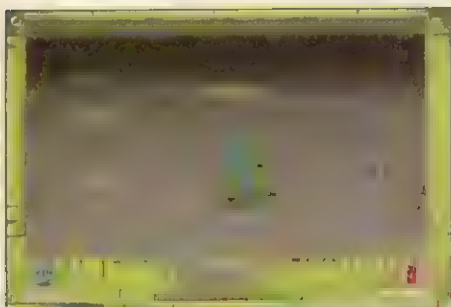
PLAY-Redakteure zu den ersten, die ihre Nase in die Tiefen der Karten und in die Abgründe des virigen Titan Skynet stecken dürfen.

Grundsätzlich gehört *Battle Isle 2* zu den Spielen, denen man die Vorläufer auf den ersten Blick ansieht. Da fällt als erstes das aus *Nectaris*, *A.M.C.* oder aus den bisherigen Blue-Byte-Tagen bekannte Hexagonsystem ins Auge. Auf das Skelett des Strategiespiel verzichtete man auch im zweiten *Battle Isle*-Teil nicht. Mit der Hexagontechnik wurde ebenfalls das Bewegungssystem Eurer Einheiten in die rechten Wege geleitet. Wie immer, belegt eine Einheit genau eines dieser Hexagone und kann auf andere Felder verschoben werden. Zu guter Letzt steht Eurer Wenigkeit wie in alten Zeiten, die Titan-Net-Armee gegenüber, die mit futuristischem Kriegsgerät von der Karte gepustet werden muß. Mit der nahtlos an den Vorgänger anschließenden Story enden dann die Gemeinsamkeiten von *Battle Isle*-Vater und *Battle Isle 2*-Sohn.

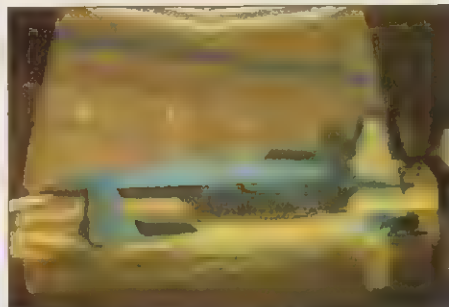
Mit dem Pro zur CD durfte die Entwicklungsabteilung der Mülheimer erst einmal abtau-



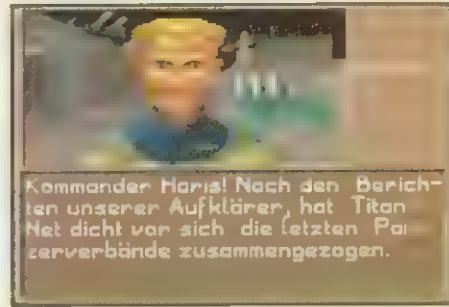
Das neue Interface entlastet die Handballen und läßt sich flott bedienen



Das Wetter fließt auch in den Kampfmode ein



Das 3D-Studio-Intro darf nicht fehlen



Die Meldungen der Späher helfen Euch weiter

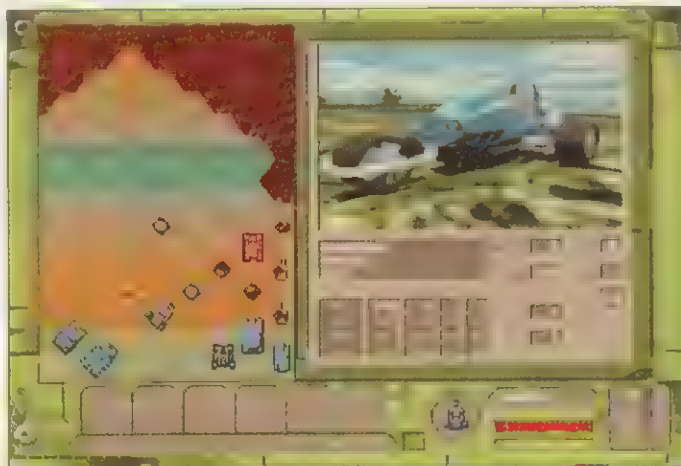
chen und an einem neuen Informations- und Kampfsystem grübeln. Erste erfolgreiche Resultate konnten sich bald sehen lassen: Jeder Einheit wurde eine 3D-Studio-Rundumfahrt gerendert und jeder Auseinandersetzung zwischen zwei Einheiten ein spezieller 3D-Kampf spendiert. Gelüstet Euch also, Euer verderbliches *Battle Isle 2*-Treiben live mitanzusehen, bekommt Ihr im neuen Kampfsystem einen Krieg der Polygone, in den die beteiligten Waffensysteme, der Ort des Geschehens und die Witterung einfließt. Im Rahmen der grafischen Aufbereitung mußte auch der geteilte Bildschirm dran glauben. Um den verwöhnten Spieler der Gegenwart zu überzeugen, wurde auch das überfällige *Battle Isle*-Interface einer Generalüberholung unterzogen: Das Tastaturgeschiebe gehört nun der Vergangenheit an und wich einer smarten Maussteuerung.

Aber auch den Bildschirmstrategen sollte in *Battle Isle 2* neuer Knabberstoff gegeben werden. Aus diesem Grunde wurde kräftig am Spielsystem

gedreht. Neben dem etwas umstrukturierten Zugsystem treten nun auch drei und mehr Parteien auf der Karte an. Wobei der dritte Kollege gegen und mit Euch antreten kann. Gebastelt wurde auch am Einheitensystem: In ferner Zukunft tauchen Fahrzeuge, die mit mehreren Waffensystemen über die Insel kacheln, auf. Für Euch ergibt sich damit die Gelegenheit, karge Munition zu sparen oder über mehrere Hexagonfelder zu feuern. Außerdem finden sich im Fahr-

zeugpark nun Tank- und Reparatereinheiten. Den Meteorologen wurde in *Battle Isle 2* eine besondere Stellung eingeräumt: Da das Wetter Einfluß auf das aktuelle Spielgeschehen hat (beispielsweise behindern lange Regenfälle Euren Vormarsch), bekommen die Kollegen von der Wetterfront nicht nur die Gelegenheit, sich persönlich zu Wort zu melden, sondern oft eine spielentscheidende Aufwertung. Im Mehrspielermode finden sich die Spieler entweder

nacheinander am Monitor ein oder lassen sich auf die bald erscheinende Netzwerkversion ein, die in der normalen Version nicht enthalten ist. Über eine *Battle Isle 2 Light*-Version, die auch zu CD-ROM-losen Maschinen Zugang findet, wird gerade gerätselt. Abstriche bei Animationen und Spielwitz werden in diesem Fall aber



Im Infokasten wird das Gefährt und die technischen Daten präsentiert

Genre: Strategie

Hersteller: Blue Byte

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Blue Byte

CD-ROM 90%

Grafik: 83% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, 4 MByte RAM, 2 MByte Festplatte

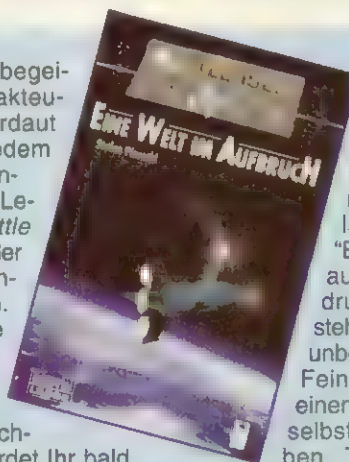
Unterstützt: AdLib (Gold), Spectrum (16), Roland MT-32, Soundblaster (Pro), General MIDI, Maus

Geplant für: -

Das Buch zum Spiel

Nach einer erfolgreichen Filmproduktion kann man auf das Buch zum Film warten wie auf das Amen in der Kirche. Neu ist das Buch zum Computerspiel: Stefan Piasiecki, seines Zeichens schreibender Blue-Byte-Mitarbeiter oder bytender Schriftsteller, packte den Stier bei den Hörnern und machte es wahr – das offizielle *Battle Isle 2*-Buch. Konkret gab Stefan neben der üppigen Beschäftigung an *Battle Isle 2* seinem Mac Saures und brachte Seite um Seite auf seine Festplatte. Das Resultat wurde schließlich in ungebundelter Form

von den lesebegeisterten Redakteuren sofort verdaut und kann jedem Science-fiction-begeisterten Leser, ob *Battle Isle*-kundig oder nicht, empfohlen werden. Haltet also die Augen offen, denn in jeder sauber geführten Buchhandlung werdet Ihr bald *Eine Welt im Aufbruch*, also das offizielle *Battle Isle 2*-Buch bekommen. Leider behielt sich Bastei Lübbe vor, Teile des Buches im Voraus zu veröffentlichen. Doch wenigstens den Klappentext der Welt im



Aufbruch können wir Euch schon einmal mit der besonderen Genehmigung des Verlages anbieten: "Es herrscht Krieg auf Chromos. Die drüllischen Heere stehen einem schier unbesiegbaren Feind gegenüber – einem Feind, den sie selbst erschaffen haben. Titan Net, eine künstliche Intelligenz, einst zur Kontrolle der Wirtschaft programmiert, wurde von einem Computervirus infiziert und wendet sich gegen seine Schöpfer. Sie verfügt über ein Heer von Kampfprobo-

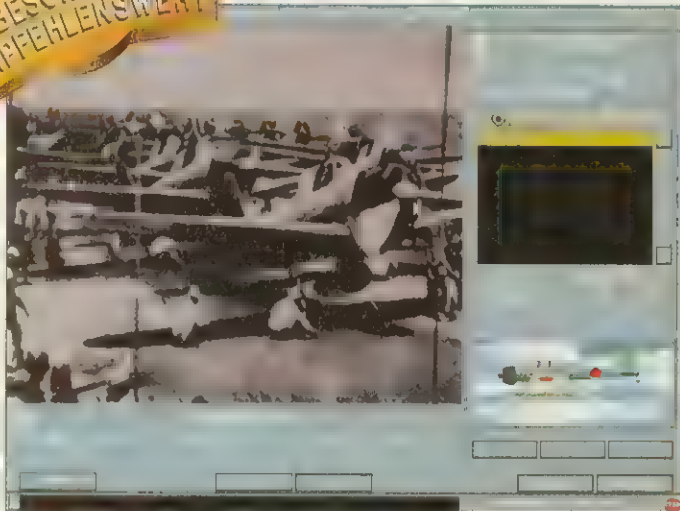
tern – und ein gigantisches Datennetz, das ganz Chromos überzieht.

Als die Armeen sich zur entscheidenden Schlacht rüsten, ahnt niemand, daß nicht die Generale und Strategen das Schicksal des Planeten entscheiden werden, sondern zwei einfache Frontsoldaten, die in einen aussichtslosen Kampf ziehen. Ihr Weg soll zur Legende werden..." cd





Heißes Eisen



Die fliegende Truppe wird auf einem Extrabildschirm verwaltet

Burning Steel 2

Seeschlachten gehörten seit jeher zu den strategischen Leckerbissen der glücklicherweise völlig unblutigen Computeradmiralität. Der Flottenkommandant hat heute die Wahl zwischen schon beinahe wissenschaftlichen Programmen wie etwa *Three Sixty's Harpoon* oder mehr action-orientierten Spielen wie *Task Force 1942* von Microprose. Die ungefähre Mitte zwischen diesen beiden Polen hält *Burning Steel 2* von SSI. Schon im ersten Teil, der vor gut anderthalb Jahren erschien, durften wir sowohl die Angriffsrouten unserer Verbände auf riesigen Seekarten planen, als uns auch hinter die Visiere der Bordkanonen klemmen und dem Feind einheizen. Während der erste Teil im rauen Atlantik die Schlachten zwischen amerikanischen, englischen und deutschen Seeverbänden nachstellte, versetzt uns *Burning Steel 2* in den nicht weniger gefährlichen

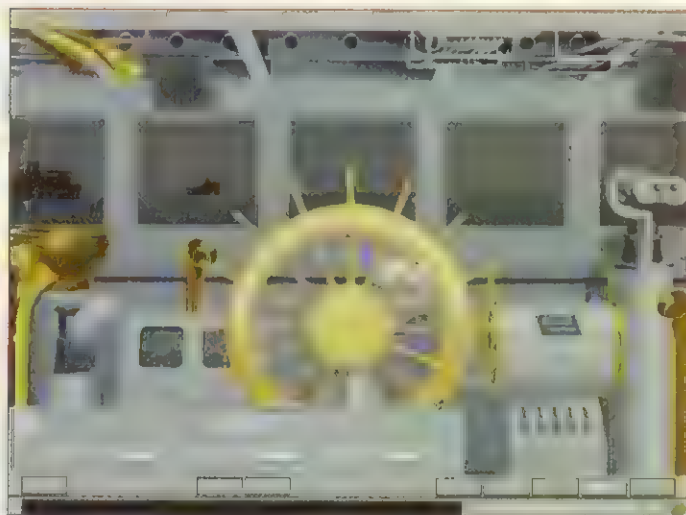
Pazifik. Dem Szenario entsprechend, treffen nun amerikanische und japanische Flotten in vier Schwierigkeitsstufen aufeinander, wahlweise dürfen wir uns für eine Seite entscheiden. Wieder gilt es, einzelne Schiffsduelle, längere Abschnitte oder eine komplette Kampagne durchzustehen. Eure Arbeitsbereiche sind dabei wie die Stationen auf einem Schiff aufgebaut und über reichlich Menüs zugänglich. In der OPZ werden Fahrt und Richtung der Boote festgelegt und automatisch die Kurse von Freund und Feind auf den Übersichtskarten gekoppelt. Ist der Gegner endlich in Reichweite, sprechen die Bordgeschütze und Torpedostationen. Hier kann man entweder die Automatik wirken lassen oder das schmutzige Handwerk selbst übernehmen.

Im Gegensatz zum Vorgänger werden im aktuellen Programm deutlich mehr Schiffstypen geboten, die wir alle direkt

Schiff ahoi, kann man da nur sagen. *Burning Steel 2* ist keine schnöde Fortsetzung, sondern eine echte Bereicherung. Die wenigen spielerischen Untiefen des ersten Teils sind ausgebagert, kleine Neuheiten beleben das Kutterdrama. Endlich müssen wir uns z.B. auch um die Treibstoffversorgung Gedanken machen. Ein Zugewinn an spielerischem Tiefgang. Das Steuerungs- und Menüsystem ist logischer organisiert und



bietet die vielfältigsten Unterstützungsfunktionen. Gerade diese zuschaltbaren Automaten machen *Burning Steel 2* zu einem immens flexiblen Strategieprogramm, das sowohl Neulinge wie alte Hasen vorzüglich bedient. Daß die Kriegshandlungen im Pazifik hervorragend recherchiert sind, versteht sich bei SSI von selbst. Auch Strategen, die schon den ersten Teil im Sammelregal horten, kann man Teil zwei empfehlen.



Herrscher der sieben Meere: die Brücke des Flaggschiffs

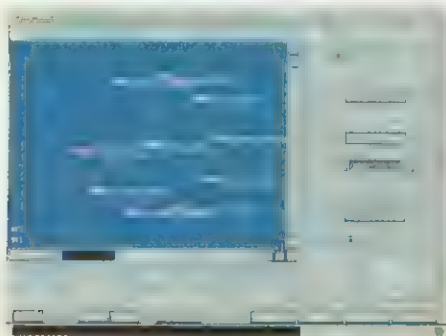
steuern dürfen. Wer will, kann sich sogar hinter das Steuer eines Flugzeugträgers klemmen. Spielen wir eine komplette Kampagne, dann liegt das Management der Schiffsverbände in unseren Händen. Wir sorgen für ausreichenden Geleitschutz, Versorgung mit Munition und Treibstoff und für die unbedingt nötige Luftunterstützung. Über das Resultat unserer Bemühungen informieren zahlreiche Statistiken und Erfolgstabellen. *Burning Steel 2* wird übrigens komplett in Deutsch und in hochauflösender Grafik vom Stapel laufen.

vw

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 85%

Grafik: 64% Sound: 44%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, 4MB RAM, Festplatte, Super VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: -



Truppenaufmarsch: Die japanische Icon-Flotte läuft aus



Technisch: An Skalen, Knöpfen und Schrauben herrscht kein Mangel



Der Ausguck bietet die beste Sicht auf die nähere Umgebung

COBIT '94
16.-23. März
Halle 8 Stand 40A



199 DM

Die Soundkarte die Ihnen auch durch Mark und Pfennig geht. Pro Sonic 16 – CD Stereo Power für Ihren PC

Gehen Sie keine Kompromisse mehr ein. Unsere neue Soundkarte verwandelt Ihren PC in ein Freizeitvergnügen in 16 Bit Stereo CD Qualität

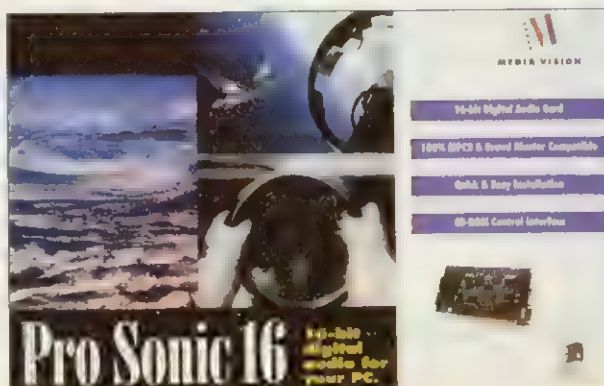
Zu Ihrer Weiterbildung, Entspannung oder für heiße Computerspiele und das alles für unter 200,00 DM.

100% kompatibel zu MPC2, Sound Blaster, Sound Blaster Pro und Adlib 20 Stimmen Synthesizer, Panasonic CD-Rom Interface. Auch in SCSI 2 erhältlich. Das intelligente Media Vision Quick Start Programm garantiert kinderleichte Installation.

Das müssen Sie gehört haben. Gehen Sie zu ihrem Fachhändler oder zu einem der aufgeführten Märkte und überzeugen Sie sich selbst warum Media Vision der Welt größter Hersteller von 16 Bit Soundkarten ist. Genießen Sie die Klangwelt von Media Vision, denn auch der Preis ist Musik in Ihren Ohren.

Hier gibt es Pro Sonic 16 Soundboards:

Karstadt • PC-Computer • Pro Markt • Phora Wessendorf
• Kaurisch • UniMarkt • Elektroland • Komet • Trimedia
• Lehmsiek • Tiemann



Alle Warenzeichen werden anerkannt * Unverbindliche Preisempfehlung

Und erhältlich im guten
Fachhandel



MEDIA VISION

Krieg der Könige



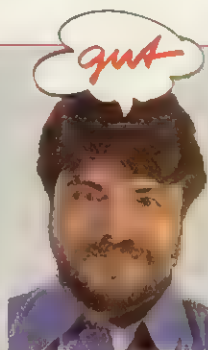
Die Figuren werden im Actionmodus geschlagen

Archon Ultra

Schach wird als das Spiel der Könige bezeichnet. Trotz des noblen Titels geben sich fleißige Programmierer nicht mit den Standardregeln des Schachs zufrieden und beschreiten am Computer neue Denkspielwege. Einer der bekanntesten Vertreter der "schach-ähnlichen" Computerspiele ist der mittlerweile rund zehn Jahre alte Oldie *Archon* von Jon Freeman und Ann Westfall. Die Idee zu dem Spiel kam den beiden beim Anschauen des Films *Star Wars* (Krieg der Sterne), wo sich der Droide C3PO und Chewbacca ein "Schach"-Duell

mit holografischen Figuren lieferten. Nun, eine Dekade nach dem "alten" *Archon* gibt es eine aufgebohrte Variante – *Archon Ultra*. Das grundsätzliche Spielprinzip ist bei der Neuauflage gleichgeblieben: Auf einem Brett, das in 81 Felder unterteilt ist, stehen sich zwei Figurengruppen gegenüber. Selbstverständlich keine "normalen" Spielsteine, sondern Fantasy-Figuren wie Ritter, Orks, Drachen und Geister. Das Äquivalent zum König ist ein Zauberer, der ein paar magische Sprüche in petto hat. Ihr könnt beispielsweise Steine auf dem Brett auf

Zurück in die Vergangenheit: Volker und ich fühlen uns mit einem Schlage zehn Jahre jünger und liefern uns seit Tagen hitzige *Archon Ultra*-Duelle. Wenn sich Feuervogel und Geister auf dem Schlachtfeld treffen, wogt das Blut, und die beste Freundschaft wird auf eine harte Probe gestellt. Die jüngeren Kollegen schütteln angesichts der nostalgischen Begeisterung unbeeindruckt die Köpfe – kein Wunder, drückten die Youngsters unserer Redaktion



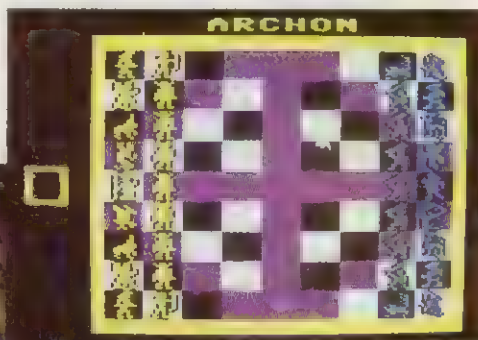
doch noch die Grundschulbank, als unsere Spieleopas Volker und Michael das Original-*Archon* zockten. Am wiederbelebten Großvater der Computerspiele scheiden sich somit die Geister: Kenner des Vorgängers werden den Neuling heiß und innig lieben, Einsteiger werden sich am Anfang sicherlich etwas schwerer tun. Zu Unrecht: Denn *Archon Ultra* (vor allem wegen des Zwei-Spieler-Modus) ist eine Bereicherung für jede Softwaresammlung.

ein beliebiges Feld teleportieren, eine geschlagene Figur wieder zum Leben erwecken, ein Elementmonster herbeirufen oder eine feindliche Figur für ein paar Runden "einfrieren". Dummerweise sind die meisten Sprüche nur in einfacher Ausfertigung vorhanden: Habt Ihr einen Zauber losgelassen, ist dieser futsch.

Im Gegensatz zum *Schach* ist das Brett nicht nur in schwarze und weiße Felder unterteilt. Zusätzlich gibt's Quadrate, die im Laufe des Spieles ihre Farbe langsam, über verschiedene Graustufen, wechseln. Dies ist besonders wichtig, da schwarze Figuren auf schwarzen oder dunklen Feldern einen Vorteil haben

und weiße Steine auf hellen. Wie im Original müßt Ihr gegnerische Steine in einer Actionsequenz besiegen, bevor diese vom Brett verschwinden – je nach Farbe des Feldes, auf dem der Kampf ausgetragen wird, ist dies leichter oder schwerer für Euch. Spieler, die mit dem Actionmodus auf Kriegsfuß stehen, dürfen auch den Computer den Kampf übernehmen lassen. Gezogen wird wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus. Spielt Ihr alleine, übernimmt der Rechner die andere Seite. Liefert Ihr Euch ein Duell mit einem Kumpel, könnt Ihr entweder zusammen am gleichen Rechner sitzen oder per Modem zwei Computer verbinden. mh

Das Original:
So sah *Archon*
vor zehn Jahren
aus (C 64)



Kampf der Giganten: Die Mächte der "Guten" und "Bösen" haben sich auf dem Spielbrett versammelt

Genre:
Denkspiel/Geschicklichkeit
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 61%

Grafik: 48% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz,
2 MByte RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster,
Joystick, Modem
Geplant für: ~

Keine Abenteuerreise zu gewinnen.



Wir sagen doch bereits keine Abenteuerreise zu gewinnen. Auch hier nicht.

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Leicht bewölkt



Foster und sein Blechkumpel Joey rätseln sich durchs Leben

Beneath a Steel Sky

Keine Endzeit ohne Cyberspace. Science-fiction-Programme, die etwas auf sich halten, bieten uns, wie weiland das selige *Neuromancer*, eine ausgedehnte Reise durch zukünftige Datennetze. Dem jeweiligen Design setzt dabei nur die Phantasie der Programmierer Grenzen. Mal ist die Matrix angefüllt mit geheimnisvollen, freischwebenden Symbolen, mal bewegen wir unseren Helden auf einer überdimensionierten Platine

oder schweben durch kurvige Supraleiter. In *Beneath a Steel Sky* treibt es unsere rastlose Lichtgestalt auf diverse Gittermuster, auf denen hoffentlich wichtige Dokumente und Programme gespeichert sind. Doch bevor wir die Spielfigur als Bit-Sphäre auf die Reise schicken dürfen, heißt es erst, etwas konventionellere Rätselkost bewältigen.

Die startet, wie jede gute Geschichte, mit einem Knalleffekt – mit der Explosion eines

Adventure-Freaks, die dank der Mitarbeit von Comicstar Dave Gibbons, innovative Story-Impulse erwarten, werden bald wieder unsanft auf dem Boden der Tatsachen landen. *Beneath a Steel Sky* ist ein spielerisch zwar solides, aber keineswegs überragendes Programm. Die Geschichte vom einsamen Endzeithelden, der gegen die erdrückende Allmacht des Systems ankämpft, ist so neu nicht mehr. Die Handlung bewegt sich auf sehr linearen Bahnen und läßt wenig Spielraum für überraschende Wendungen oder Knalleffekte. Gut gelungen ist dagegen die Beziehung zwischen Foster und seinem automatisierten Sidekick Joey. Die



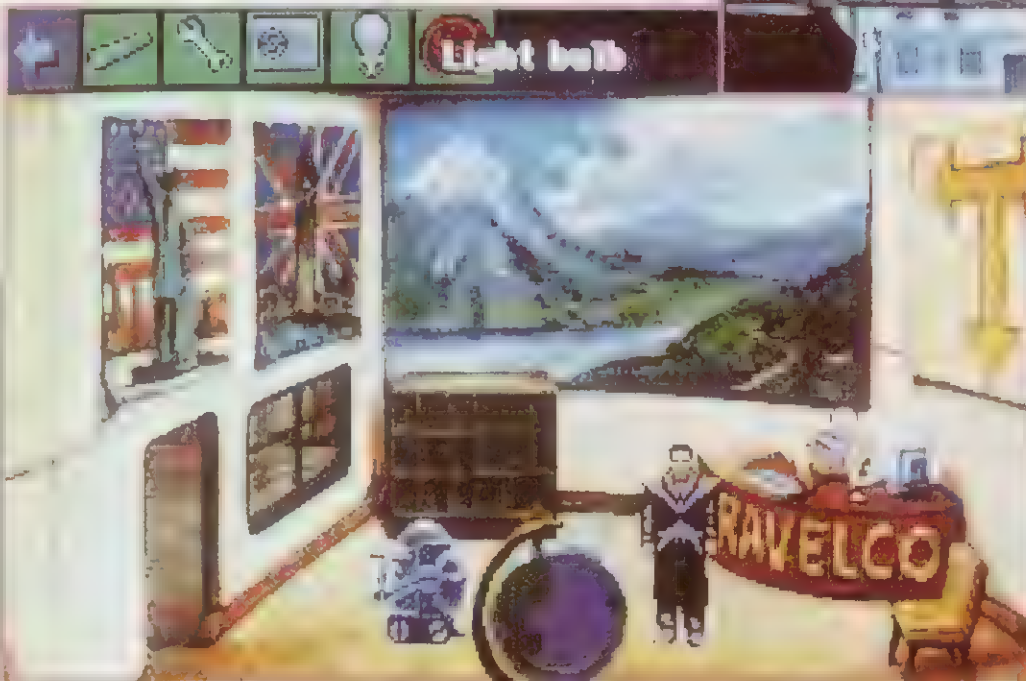
ungleiche Paarung bietet viel Raum für witzige Geplänkel. *Beneath a Steel Sky* gehört vornehmlich dank Dave Gibbons Grafik zur gehobenen Adventure-Klasse, technisch trüben einige Haken und Ösen den Spaß. Verändert man z.B. die Geschwindigkeit der Spielfigur, dann laufen auch die Texte in einem Affenzahn vorbei. Auch wenn die Handlung längst weitergegangen ist, werden alten Fragen und Antworten nicht aus den Auswahlmenüs gelöscht. Neue Texte muß man erst mühsam suchen. Unnötige Schönheitsfehler in einem ansonsten abwechslungsreichen, nicht zu schweren Einsteiger-Adventure.

Düsencopters. Einziger Überlebender ist Robert Foster, vormals Geisel des Überwachungscomputers, jetzt Flüchtling in der Höhle des Löwen. Foster ist ein Outsider, einer von denen, die sich in der atomverseuchten Außenwelt verkrochen haben. In regel-

mäßigen Abständen schickt der Überwachungsstaat dort hin Fängerteams aus, die Einwohner als Geiseln oder Versuchskaninchen einfangen. Diesmal geht die Jagdexpedition schief, der Copter stürzt ab, und Foster landet in der Hauptstadt des relativ unbe-



Radioaktiv: Ohne Schutz läuft gar nichts



Reisebüro: Von solchem Bergpanorama kann man in der Endzeit nur träumen

kannten Feindes. Nur soviel ist sicher: Es gibt keine Regierung mehr! Die Konzerne haben die Macht übernommen und verteidigen verbissen ihre Einflußsphären. Jede Firma sitzt in ihrer zur Festung ausgebauten Stadt und kämpft gegen die Konkurrenz. Graue Eminenz im Hintergrund ist der Großcomputer Linc. Seine genaue Rolle im Spiel wird sich erst im Laufe der Handlung herausstellen.

Damit Foster nicht ganz einsam und verlassen unterwegs ist, haben ihm die Programmierer von "Revolution Software" eine künstliche Intelligenz mit auf die Reise gege-

Maxi Soft zum mini Preis

Softwarevertrieb Andreas Füllbeck

(0212) 33 18 32 Mo 8-19 Uhr Fax = 0212-331832

Bei uns kaufen Sie Ihre Software zu einem günstigen Preis
Sie glaube uns nicht? Dann vergleichen Sie uns!

CD-ROM Laufwerk: Panasonic CR-562B, Double Speed 448,- DM

IBM Amiga		IBM Amiga	
Archon Ultra*	DV 77,95	Incredible Toons	DV 72,95
Alone in the Dark II	DV 83,95	Hattrick	DV 77,95 65,95
Aces of the Deep*	su.A. —	Lands of Lore	DV 59,95
Aces over Korea*	su.A. —	Larry VI	DV 77,95
Aufschwung Ost	DV 65,95 65,95	Lothar Matthäus	DA 65,95 59,95
Anstöß	DV 65,95 65,95	Lost in Time	DV 78,95
Ambermoon*	DV 82,95 77,95	Maniac Mansion II	DV 82,95
Battle Isle II	DV 77,95	Mortal Combat	DA 59,95 54,95
Bazooka Joe	DV 83,95	NHL Hockey	DA 77,95
Beneath a Steel Sky	DV 74,95	Privateer	DA 82,95
Bervely Hill Billies	DV su.A. —	Privateer Mission	DA 41,95
Burntime	DV 77,95 65,95	Pizza Connection	DA 77,95 77,95
Christoph Kolumbus	DV 77,95 74,95	Rise of the Robots	su.A. —
Comanche Miss.Die II	DV 54,95	Sam & Max	DV 79,95
Cyber Race	DV 77,95	Star Trek II	DV 77,95
Das schwarze Auge 2	DV 77,95	Star Reach	su.A. —
Der Schatz im Silbersee	DV 77,95 77,95	Starlord*	DA 83,95
Damon Skate	su.A. —	Stone Keep*	su.A. —
Die Siedler	DV 77,95 77,95	Syndicate Data Disk	DV 39,95
Der Planer	DV 77,95	The Dig*	su.A. —
Der Clou	DV 77,95 65,95	Ultima VIII Pagan	DA 82,95
Delta V	su.A. —	X-Wing Mission 2 (8 Wing)	DV 41,95
Dracula	DV 77,95 65,95	Zeppelin	DV 77,95 65,95
Elshockey Manager	DV 77,95 73,95	CD ROM	
Elisabeth	DV su.A. —	Microcosmos	DA 109,95
Eye of the Beholder III	DV 77,95	Day of the Tentacle	DV 83,95
Elite II The Frontier	DV 65,95 54,95	Beneath a Steel Sky	DV 104,95
Fantasy Empires	EA 65,95	Battle Isle II	DV 83,95
Fire and Ice	DV 54,95 49,95	Stronghold	DV 77,95
Goblins III	DV 77,95	Super Strike Commander	DA 82,95
Gunship 2000 Scenario D.	DA 54,95	Rebel Assault	DV 89,95
		Turkian 2	DA 59,95

Verpackungskosten: 8,- DM + Nachnahmegebühren - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten - Spiele mit einem * gelzt, waren vor Druckbeginn noch nicht lieferbar. Fordern Sie unsere Preisliste an. Versand: Limmingshofstr. 18 - 42699 Solingen

MEGA PLAY

GIB DER LANGEWEILE KEINE CHANCE!

Versandpreislisten - Auszug

MS-DOS		MS-DOS		MS-DOS	
1869*	74,90	Larry 6*	69,90	Wing C.2 + Speech*	69,90
Aces of the Deep #	79,90	Lemmings 2**	79,90	Winter Olympics**	69,90
Aces over Europe*	74,90	Uniks 386 Pro**	89,90	X-Wing*	84,90
Albus A.320 USA**	84,90	Uniks Kurse Je	44,90	X-Wing Data B-Wing*	39,90
A.Mc Lean's Pool*	64,90	Lollypop** #	74,90	X-Wing Upgrade Kit*	54,90
Allen Breed**	59,90	Lord of t Rings 2**	69,90	Zeppelin*	79,90
Alone In † Dark 2*	84,90	Lords of Power**	79,90		
Anstöß*	69,90	Lost In Time*	84,90		
Archon Ultra*	79,90	Lothar Matthäus F.* #	69,90		
Aufschwung Ost*	69,90	Lotus 3**	64,90		
B.17 Flying Fortress**	89,90	Mad News* #	79,90		

CD-ROM	
Alone in the Dark*	89,90
Battle Isle 2* #	79,90

Battle Isle II * 79,90

Battle Isle 2**	79,90	Maestrom*	84,90
Bazooka Sue*	84,90	Master of Orion**	89,90
Betrayal at Krondor*	79,90	Maphisto Gideon*	79,90
Big Sea**	69,90	Might & Magic 5*	84,90
Bloodstone**	64,90	Monkey Island 2*	79,90
Bundesliga Man.Pro*	69,90	Mortal Combat*	59,90
Burning Steel*	79,90	NHL Hockey**	79,90
Burntime*	79,90	Pacific Strike**	84,90
Cannon Fodder**	64,90	Pacific Str. Speech**	39,90
Charitbreaker**	79,90	Pinball Fantasies**	64,90
Christoph Kolumbus*	79,90	Pirates Gold*	89,90
Civilization*	89,90		
Civilization Windows	89,90		
Comanche*	84,90	Pizza Connection**	79,90
Coman. Data 1 + 2* Je	54,90	Prince of Persia 2**	69,90
CyberRace**	69,90	Privateer**	84,90
Dark Sun	79,90	Privateer Speech**	39,90
Das Schwarze Auge*	79,90	Privateer Sp. Op. 1**	39,90
Day of the Tentacle*	84,90	Protostar*	74,90
Der Rattler*	79,90	Quarter Pole**	69,90
Der Planer*	79,90	Roller Tycoon Deluxe**	79,90
D. Schatz - Silbersee*	84,90	Railway Challenge*	69,90
Die Siedler*	79,90	Ref. o. Medusa Gold*	79,90
Dune 2*	64,90	Return o. Phantom**	79,90

Händleranfragen erwünscht

Comanche*	84,90	Rebel Assault	79,90
Coman. Data 1 + 2* Je	54,90	Rebel Assault	79,90
CyberRace**	69,90	Rebel Assault	79,90
Dark Sun	79,90	Rebel Assault	79,90
Das Schwarze Auge*	79,90	Rebel Assault	79,90
Day of the Tentacle*	84,90	Rebel Assault	79,90
Der Rattler*	79,90	Rebel Assault	79,90
Der Planer*	79,90	Rebel Assault	79,90
D. Schatz - Silbersee*	84,90	Rebel Assault	79,90
Die Siedler*	79,90	Rebel Assault	79,90
Dune 2*	64,90	Rebel Assault	79,90

Rebel Assault CD-ROM 79,90

Elshockey Manager*	79,90	Sam and Max*	84,90
Elite 2 - Frontier*	69,90	Secret Wap. o. L.	79,90
Eye of the Beholder 3*	79,90	Sensible Soccer*	69,90
F.15 Str. Eagle 3**	89,90	7 Cities of Gold 2	69,90
Falcon 3.0-Mig 29**	59,90	Shadowcaster**	79,90
Fantasy Empires	69,90	Sherlock Holmes*	79,90
Fatty Bear	64,90	Silverball**	59,90
Fields of Glory**	89,90	Simon the Sorcerer*	84,90
Flashback*	69,90	Sim City 2000**	84,90
Flugsimulator 5.0*	124,90	Space Quest 5*	69,90
-New York, Paris Je	44,90	Spaceward Ho!*	69,90
Formula 1 GP**	89,90		
Freddy Pharkas*	69,90		

Sim City 2000 74,90

F.P.S. Football Pro	69,90	SSN-21 Seawolf**	79,90	Christ Columbus*	74,90
Gabriel Knights	69,90	Star Trek 2**	79,90	D. Schatz I Silbersee*	79,90
Goal*	64,90	Starlord**	89,90	Die Siedler*	79,90
Goblins 3*	79,90	Street Fighter 2**	64,90	Dune 2*	69,90
Hand of Fate*	69,90	Strike Commander**	84,90	Elshockey Manager*	74,90
Harpoon 2*	79,90	Strike Com. Tact Op**	39,90	Elite 2**	59,90
Hattrick*	79,90	Strike Com. Speech**	29,90	F-117 Nighthawk**	69,90
Hired Guns**	84,90	Stronghold*	79,90	Goal*	64,90
History Line*	79,90	Subwar 2050**	89,90	History Line*	69,90
Inca 2*	84,90	Syndicate*	79,90	Jurassic Park**	59,90
Incredible Machine 2*	69,90	Syndicate Data*	39,90	King's Quest 6**	64,90

Sam & Max * 84,90

Indiana Jones 4*	84,90	Take-a-Break Pinball*	64,90
Indy Car Racing*	79,90	Terminator Rampage	69,90
Innocent u. caught**	84,90	T.F.X.**	79,90
Islands of Dr. Brain	69,90	Tomado**	79,90
Jonathan*	79,90	Turkian 2**	69,90
Jordan in Flight**	74,90	Ultima Underw. 2**	74,90
Jurassic Park*	69,90	Ultima 7 Part 2**	79,90
Kasparov's Gambit**	79,90	Ultima 8 - Pagan**	84,90
Kingmaker*	69,90	Ultima 8 Speech**	39,90
King's Quest 6*	79,90	Victory at Sea*	79,90
Krusty's Fun House**	59,90	Wall Street Manager*	79,90
Lands of Lore*	64,90	Warlords 2	69,90

Disketten

10 HD 3.5" formatted	12,90
10 DD 3.5"	8,90

* = Deutsche Version ** = Deutsche Anleitung # = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich
Beeuchen Sie auch unser Ladenlokal Bergedorfer Str. 115 / Ecke Vierlandenstr. (100m vom GCB)

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73

NEU! Mo - Fr 11 - 19 Uhr Sa 10 - 15 Uhr

Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern!
Verpackungskosten: Vorkasse 9,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr
(3,- DM), ab 250,- DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,- DM

Bergedorfer Str. 117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM

PowerSoft Versand

dauerhafte Niedrigstpreise

Verpackungskosten: Bei Vorkasse 7 DM/ bei Nachnahme 9,50 DM (+Zahlgartengebühr 3 DM)
/ Ausland nur gegen Vorkasse 20 DM/ Ab 300 DM Versandkostenfrei. Druckfehler
und Irrtümer vorbehalten. Preisänderungen möglich. Auch SMS, GB, MD, Mega CD...

Programm	PC Amiga	Programm	PC Amiga
Aces over Europe	76 - DV	Mad News	78 84 DV
Ambermoon	- 78 DV	Maniac Mansion 2	84 - DV
Anstöß	64 64 DV	Mortal Combat	58 53 DV
Aufschwung Ost	65 53 DV	NHL Hockey	78 - DV
Battle Isle 2	77 77 DV	Pacific Strike (S P 38DM)	83 - DA
Bundesliga Man 2.0	65 65 DV	Pizza Connection	78 78 DV
Cannon Fodder	59 53 DA	Privateer	80 - DV
Christoph Kolumbus	79 70 DV	Sam & Max (EV 74,-)	84 - DV
Civilization (auch WIN)	93 77 DV	Sensible Soccer	82 48 DV
Das schwarze Auge 2	78 - DV	Shadow Caster	77 - DA
Der Clou	78 84 DV	Silverball	56 - DA
Der Planer	78 - DV	SimCity 2000 (EV 75,-)	85 - DV
Die Siedler	78 78 DV	Software Manager	78 64 DV
Elite 2 - Frontier	65 53 DV	Speed Racer	86 - DA
Fury of the Furnes	59 53 DA	Star Trek 2 - Judgment Rites	83 - DA
Hand of Fate - Kyandia 2	85 - EV	Starlord	91 - DV
Hattrick!	78 84 DV	Syndicate	77 58 DV
Hired Guns	85 - DA	The Lost Vikings	77 85 DV
Indy Car Racing	77 - DV	Turkian 3	- 58 DA
Innocent until caught	84 85 DA	T.F.X.	85 - DA
Larry 6	78 - DV	Ultima 8 - Pagan	84 - DA
Lords of Power	78 72 DV	Zeppelin-Giant of the Sky	77 88 DV
Lothar Matthäus	64 58 DV	Zool 2 (PC Zool)	59 49 DA

Amiga CD32

Arabian Nights	49 DV	Battle Isle 2	88 DV
Der Clou	84 DV	Conspiracy	97 DA
Elite 2	59 DV	Cyberace	88 DV
Fire Force	54 DA	Freddy Pharkas	78 DA
Microcosm	84 DA	Lands of Lore	84 DV
Pirates Gold!	59 DA	Maniac Mansion 2	97 DV
Seek & Destroy	49 DA	Microcosm	111 DA
Sensible Soccer	49 DA	Rebel Assault	85 DV
Soccer Kid	59 DA	Strike Commander	88 DA
T.F.X.	84 DA	Zeppelin	88 DV

CD-ROM

Arabian Nights	49 DV	Battle Isle 2	88 DV
Der Clou	84 DV	Conspiracy	97 DA
Elite 2	59 DV	Cyberace	88 DV
Fire Force	54 DA	Freddy Pharkas	78 DA
Microcosm	84 DA	Lands of Lore	84 DV
Pirates Gold!	59 DA	Maniac Mansion 2	97 DV
Seek & Destroy	49 DA	Microcosm	111 DA
Sensible Soccer	49 DA	Rebel Assault	85 DV
Soccer Kid	59 DA	Strike Commander	88 DA
T.F.X.	84 DA	Zeppelin	88 DV

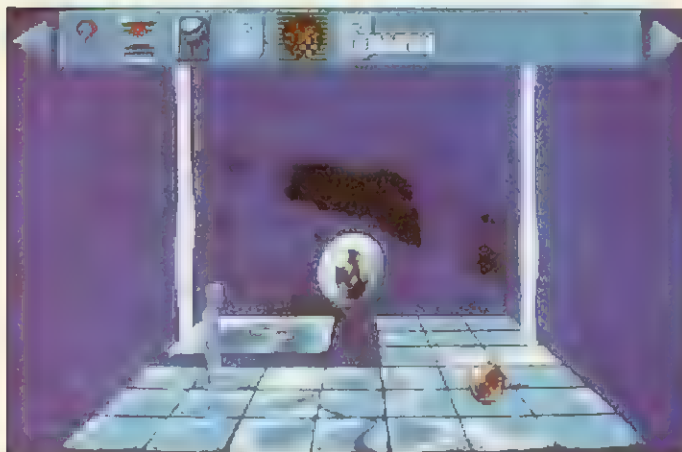
24 Stunden Bestellservice

PowerSoft Versand

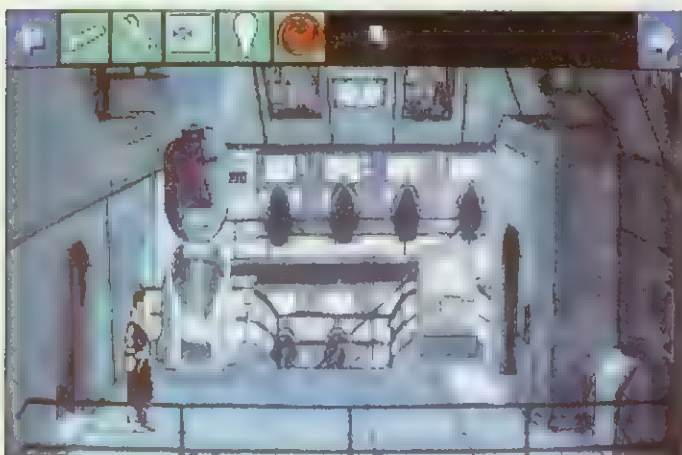
Krumme Str. 5; 45665 Recklinghausen;

Tel. 02361/82781;

Fax.. 02361/891264



Ganz schön enttäuschend: So sieht es also in meinem Computer aus



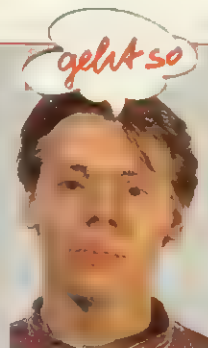
Ab in die Cyberspace-Kabine: Unser Held loggt sich ein

ben. Das heißt, anfangs war "Joey" nur ein kleiner Arbeitsdroid, der erst durch die Programmierkünste von Foster sein Bewußtsein erlangte. Jetzt schlummert das Roboterbewußtsein auf einer Platine und eine unserer ersten Aufgaben ist es, für Joey einen neuen Körper zu besorgen. Erst dann ist unser Helferlein wieder voll funktionstüchtig und steht uns mit Rat und Tat zur Seite. Unsere wichtigste Aufgabe im Spiel ist es, bis in

die Zentrale der Gegenseite vorzudringen und dem "Big Brother"-Computer den Saft abzudrehen.

Gesteuert wird unser Heldenduo komplett mit der Maus. Ein Klick genügt und Foster stiefelt quer durch die Grafiken, die teils scrollen, teils nachgeladen werden. Roboter Joey folgt wie ein Hündchen und tritt erst auf direkten Befehl selber in Aktion. Wieder wird das schon bei *Lure of the Temptress* benutzte "Virtual

Wieder nichts! Da freut man sich von Mal zu Mal auf Spiele, hinter denen große Namen aus Film und Literatur stecken und wird doch immer wieder schrecklich enttäuscht. Ob Syd "Blade Runner" Mead mit *Cyberace* oder Nivens *Ringworld* – die Erwartungshaltung ist gigantisch, das Ergebnis ernüchtert den Freak dermaßen, daß er abends im Bettchen zwei Stunden weint. Und nun Dave Gibbons, der Mann, der als Comiczeichner für Computerspiele geradezu prädestiniert ist. Das soll nun nicht heißen, daß *Beneath a Steel Sky* häßlich ist. Die Grafik ist wirklich gelungen



und vermittelt eingehend das Flair des kommenden Jahrhunderts. Doch was nutzt die atmosphärisch perfekte Grafik, wenn das eigentliche Adventure ins graue Mittelmaß verfällt. Die Idee mit Joey und seinem rührseligen "Why me?"-Syndrom lockert das Spielgeschehen zwar kräftig auf, aber ein gutes Adventure besticht halt nicht nur durch tolle Grafik und einige nette Ideen. So bleibt die Story bis zum Spielende etwas zu dröge und geradlinig und die Rätsel ein wenig zu langweilig. Alles in allem kein Highlight im Adventure-Dschungel, trotz Dave Gibbons.

Theatre"-System zur Steuerung benutzt. Nehmen wir einen Gegenstand in die Hand und klicken damit auf eine sinnvolle Stelle, dann führt das Programm automatisch den dazu passenden Befehl aus. Fahren wir mit der Maus an den oberen Bildschirmrand, erscheint das Inventory, das man nach links und rechts durchscrollen kann. Ein Klick mit der linken Taste, und wir erhalten eine Beschreibung der Gegenstände, mit der rechten Maustaste wird eine Aktion ausgeführt. Gespräche laufen über Multiple-Choice-Menüs ab. Aus einem zur entsprechenden Situation passenden Vorrat wählen wir nur einen Wunschsatz, und das Gegenüber gibt automatisch Antwort. Die Sätze erscheinen dann noch einmal auf dem Monitor. Ein großer Teil der Grafikentwürfe stammt übrigens vom englischen Zeichenstar Dave Gibbons, der mit seinen zahlreichen Comics ("Watchmen", "Give me Liberty") schon reichlich Preise ein-

heimen konnte. Der Meister ist bei *Beneath a Steel Sky* nicht nur für das Productiondesign verantwortlich, sondern liefert auch noch den kleinen, einführenden Comic, der jeder Packung beiliegt. Das Spiel erscheint komplett in deutscher Übersetzung. vw

Genre: Adventure

Hersteller:

Revolution Software

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS 70%

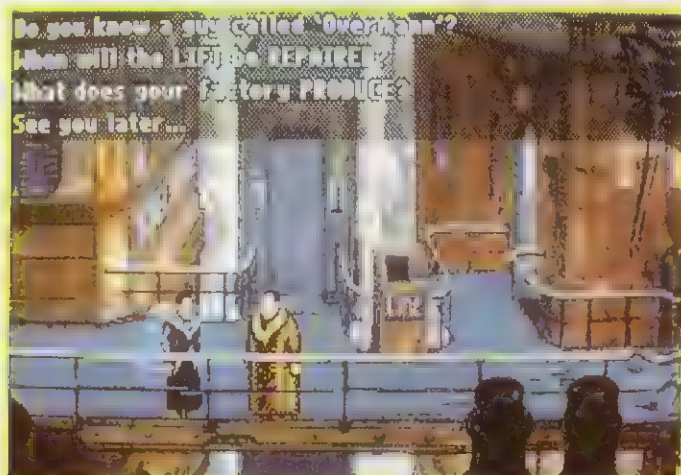
Grafik: 73% Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386er, 2 MByte RAM
VGA, 12 MB Festplatte

Unterstützt: Soundblaster,
Adlib

Geplant für: Amiga



Menügespräch: zwischenmenschliche Beziehungen im Jahr 2000



Einmal Rasieren bitte: Doctor Feelgood bei der Arbeit

Vertriebs GmbH

bestellen: Tel: 089-073333, Fax: 30778876
unsere Preise enthalten Transport und Nachnahme-
kosten. Ab DM 200,- Bestellwert DM 10,- Portogutschrift

[illegible]

Transport und Nachnahme- t DM 10,- Portugiesisch		PC (1,44 MB)	
d 86,85	32001 Railroad Tycoon Deluxe	d 86,85	32001 Railroad Tycoon Deluxe
d 93,85	32002 Rally	d 93,85	32002 Rally
d 104,85	32003 Red Baron + Mission Disk 1	d 93,85	32003 Red Baron + Mission Disk 1
d 93,85	32004 Return Of The Medusa Gold	d 93,85	32004 Return Of The Medusa Gold
d 93,85	32005 Return To Zork	d 93,85	32005 Return To Zork
d 99,85	32006 Ringworld - Revenge Of The Pat	d 99,85	32006 Ringworld - Revenge Of The Pat
d 79,85	32007 Robocod - James Bond 2	d 79,85	32007 Robocod - James Bond 2
d 104,85	32008 Sam & Max rid the Road	d 104,85	32008 Sam & Max rid the Road
d 99,85	32009 Secret Weapons Of The Luftwaffe	d 99,85	32009 Secret Weapons Of The Luftwaffe
d 79,85	32010 Sexy Bye	d 79,85	32010 Sexy Bye
d 86,85	32053 Shadow Caster	d 86,85	32053 Shadow Caster
d 49,85	34103 Silverd	d 49,85	34103 Silverd
d 99,85	34213 Sim City 2000	d 99,85	34213 Sim City 2000
d 93,85	35053 Simon The Sorcerer	d 93,85	35053 Simon The Sorcerer
d 99,85	35052 Software Manager	d 99,85	35052 Software Manager
d 74,85	25723 Space Flk	d 74,85	25723 Space Flk
d 93,85	25235 Space Quest 5	d 93,85	25235 Space Quest 5
d 86,85	25933 Spaceward Ho! 1 Windows	d 86,85	25933 Spaceward Ho! 1 Windows
d 79,85	30383 Speed Racer	d 79,85	30383 Speed Racer
d 74,85	29323 Star Trek - 25th Anniversary	d 74,85	29323 Star Trek - 25th Anniversary
d 93,85	25443 Star Trek 2 Judgment Hies	d 93,85	25443 Star Trek 2 Judgment Hies
d 79,85	27103 Startout	d 79,85	27103 Startout
d 74,85	29383 Street Fighter 2	d 74,85	29383 Street Fighter 2
d 86,85	29383 Strike Commander	d 86,85	29383 Strike Commander
d 93,85	29703 Strike Commander Speech Pack	d 93,85	29703 Strike Commander Speech Pack
d 93,85	27113 Strike Commander Tactical Op 1	d 93,85	27113 Strike Commander Tactical Op 1
d 49,85	25433 Strike Squad	d 49,85	25433 Strike Squad
d 104,85	34133 Sinker	d 104,85	34133 Sinker
d 79,85	34783 Stronghold	d 79,85	34783 Stronghold
d 74,85	3393 Subwars 2050	d 74,85	3393 Subwars 2050
d 86,85	28983 Syndicate	d 86,85	28983 Syndicate
d 93,85	32403 Syndicate Data Disk	d 93,85	32403 Syndicate Data Disk
d 99,85	33413 T F X	d 99,85	33413 T F X
d 79,85	27663 Take A Break - Windows Pinball	d 79,85	27663 Take A Break - Windows Pinball
d 74,85	25038 Teresa Personality	d 74,85	25038 Teresa Personality
d 93,85	34293 Terminator 2	d 93,85	34293 Terminator 2
d 79,85	25683 Terminator 2029	d 79,85	25683 Terminator 2029
d 86,85	25683 Terminator Rampage	d 86,85	25683 Terminator Rampage
d 86,85	25893 The Complete Chess System	d 86,85	25893 The Complete Chess System
d 104,85	32483 The Even More Incred Machine	d 104,85	32483 The Even More Incred Machine
d 99,85	25483 The Legacy	d 99,85	25483 The Legacy
d 128,85	25493 Their Finest Hour	d 128,85	25493 Their Finest Hour
d 49,85	25183 Tornado	d 49,85	25183 Tornado
d 93,85	27083 Tornado Desert Storm Mission	d 93,85	27083 Tornado Desert Storm Mission
d 99,85	25893 Transactica	d 99,85	25893 Transactica
d 49,85	25975 Trivial Pursuit Deluxe	d 49,85	25975 Trivial Pursuit Deluxe
d 93,85	34833 Trodglers	d 93,85	34833 Trodglers
d 86,85	25283 Trolls	d 86,85	25283 Trolls
d 69,85	25034 Turpan Heal	d 69,85	25034 Turpan Heal
d 93,85	30413 Turpan 2	d 93,85	30413 Turpan 2
d 63,85	26083 Twilight 2000	d 63,85	26083 Twilight 2000
d 63,85	26583 Ultima 7 Die schwarze Plorie	d 63,85	26583 Ultima 7 Die schwarze Plorie
d 93,85	30463 Ultima 8 - Pagan	d 93,85	30463 Ultima 8 - Pagan
d 93,85	30463 Ultima 8 - Pagan Speech Pack	d 93,85	30463 Ultima 8 - Pagan Speech Pack
d 99,85	25993 Ultima Trilogy 2 (4.5.6)	d 99,85	25993 Ultima Trilogy 2 (4.5.6)
d 99,85	25993 Ultima Underworld	d 99,85	25993 Ultima Underworld
d 74,85	25963 Ultima Underworld 2	d 74,85	25963 Ultima Underworld 2
d 93,85	25963 Ultima Underworld Adventures	d 93,85	25963 Ultima Underworld Adventures
d 59,85	74803 V For Victory 4	d 59,85	74803 V For Victory 4
d 99,85	74803 Victory At Sea	d 99,85	74803 Victory At Sea
d 93,85	74803 War In Russia	d 93,85	74803 War In Russia
d 65,85	25853 War In The Gulf	d 65,85	25853 War In The Gulf
d 74,85	25853 Warriors 2	d 74,85	25853 Warriors 2
d 74,85	26183 Wing Commander 1 Deluxe	d 74,85	26183 Wing Commander 1 Deluxe
d 104,85	27113 Wing Commander 2 + SAP	d 104,85	27113 Wing Commander 2 + SAP

e=engl.; d=dt.; a=dt. Anleitung

Liefer-/Zahlungsbedingungen

Vorauskasse per Eurocheck, Stammkunden gegen Rechnung. Transportkosten inland keine; A/CH: nur Vorauskasse mit Eurocheck.

Transport DM 25,-;

Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preisänderungen ohne Vorankündigung möglich.

A3 Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80801 München
Tel.: 089 / 307 33 33
Fax: 089 / 30778876

1

Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2

Die Baseballmütze geschenkt!




Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir

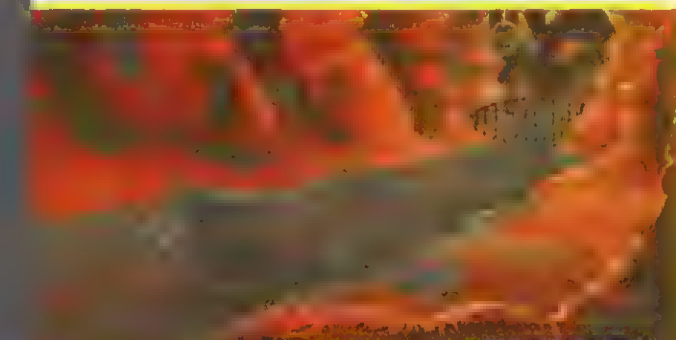
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

im Kasten



Teil nicht braucht – aber nicht kurz und knapp, sondern mit einer Textlänge auf Romanniveau. Wenn man den Zeichensatz doch lesen könnte... In Sachen Story und Rätsel hat die Fantasy-Drachenkugel ihre Leidensgenossen *Rex Nebular* und *Phantom* überrollt – die Zauber-
geschichte ist spannend und steckt voller Überraschungen, die Musik ist schön und die Grafiken sind stimmungsvoll. Aber wer braucht im Zeitalter von *Sam & Max*, *Simon the Sorcerer* und *Quest for Glory 4* eigentlich *Dragonsphere*?



**Cinemaxx im
Mittelalter: Die Höhle ist
rot, der König bald tot**

Wie bei den berühmt-berüchtigten Microprose Adventures *Rex Nebular* und *Return of the Phantom*, gehorcht die Spielfigur einer kleinen Befehlssammlung am linken unteren Bildschirmrand, die Ihr per Mausklick nutzt. Die Inventory-Liste beansprucht das übrige untere Drittel – klickt Ihr auf einen Gegenstand, wird

dieser angezeigt und rechts daneben erscheinen zweckmäßige Aktionen zur Auswahl. Zum Beispiel könnt Ihr die Frucht "essen" und mit dem Schwert "kämpfen". is

Genre: Adventure
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 66%

Grafik: 66% **Sound: 75%**

Schwierigkeit: einstellbar

**Minimal: 386er mit 16 MHz,
1MB EMS, VGA, Maus,
Festplatte 12 MB**

Unterstützt: Adlib/Gold,
Soundblaster/Pro, PAS/16,
Covox, Roland, General MIDI
Geplant für: MOS-DOS CD

garen magischen vom König besiegt und verbannt. Der *Dragonsphere*, eine magische Glaskugel mit einem eingelegten Drachen, symbolisiert die Verbannung – doch jetzt zeigt die Glaskugel erste Risse, der Zauberer macht seinen turnusmäßigen, unheilbringenden Besuch. Zu allem Unglück ist nicht nur die Glaskugel beschädigt – dem König geht es auch nicht besser, er liegt im Sterben. Nun muß sein Sohn zeigen, daß seine Zau-

Beste! Sieht Felsen kennt eine junge Abenteurerin kennen und durchwandert eine endlose Wüste und das wundersame Land der Shapeshifter – hier leben Menschen mit einem bemerkenswerten Talent: Sie können sich in andere Gestalten verwandeln. Im Laufe der Geschichte wird der König das Opfer einer hofinternen Intrige seines Bruders, und der Spieler übernimmt selbst die Rolle eines Shapeshifters – fortan könnt Ihr als

**Landleben:
Durch das
Königreich
Callahach
fließt ein
schöner Bach**



Schweigen ist Silber, reden ist Gold: Der Schmetterlingskönig stellt viele Fragen

Die 4. und 5. Pöwe-Bing zum Jahrespreis von 77,80 DM. Ausgewählte Impressionen der 2. Arbeitskonferenz "Lebendige Kunst, lebendige Impressionen" vom 1. bis 6. März 1967. Die 3. und 4. Pöwe-Bing zum Jahrespreis von 77,80 DM. Ausgewählte Impressionen der 3. Arbeitskonferenz "Lebendige Kunst, lebendige Impressionen" vom 1. bis 6. März 1967. Die 4. und 5. Pöwe-Bing zum Jahrespreis von 77,80 DM. Ausgewählte Impressionen der 4. Arbeitskonferenz "Lebendige Kunst, lebendige Impressionen" vom 1. bis 6. März 1967.

Strabe Hausnummer

PLZ Wohnort

Datum: Unterschrift:

2019.11.10

ich bezahle

halbjährlich 35,40 DM

1. *Die Bedeutung der Sprache in der Kultur*
 2. *Die Rolle der Sprache in der Gesellschaft*
 3. *Die Funktion der Sprache in der Wissenschaft*
 4. *Die Sprache als Werkzeug der Kommunikation*
 5. *Die Sprache als Ausdruck der Identität*
 6. *Die Sprache als Spiegel der Realität*
 7. *Die Sprache als Medium der Kunst*
 8. *Die Sprache als Träger der Tradition*
 9. *Die Sprache als Instrument der Politik*
 10. *Die Sprache als Ausdruck der Philosophie*

Datum 2 Unterschrift

PPDH94

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnementsservice

D-74168 Neckarsulm

Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Die jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und
Gründlich un

Die stau

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mannschaft gehört Dir.

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Keine Rache ohne Drache

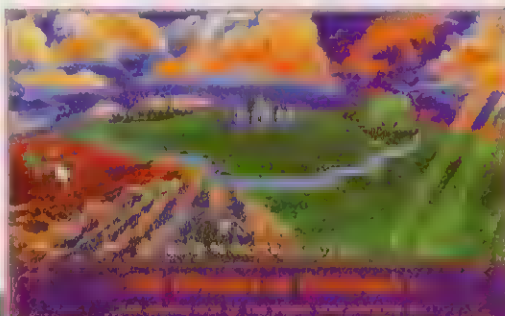


Bärenmarke zum Kaffee – und als Dessert einen König on the rocks

Dragonsphere

Callahach hat alles, was ein mittelalterliches Land braucht: Einen warmherzigen König, ein stilvolles Schloß und einen bitterbösen Zauberer. Letzterer wurde vor zwanzig Jahren in einem legendären Magieduell vom König besiegt und verbannt. Der *Dragonsphere*, eine magische Glaskugel mit einem eingelegten Drachen, symbolisiert die Verbannung – doch jetzt zeigt die Glaskugel erste Risse, der Zauberer macht seinen turnusmäßigen, unheilbringenden Besuch. Zu allem Unglück ist nicht nur die Glaskugel beschädigt – dem König geht es auch nicht besser, er liegt im Sterben. Nun muß sein Sohn zeigen, daß seine Zau-

berausbildung im Aristokrateninternat nicht umsonst war: Der Spieler steuert den jungfräulichen Neukönig durch sein Königreich. Ihr erforscht ein Heckenlabyrinth, besucht den König der Schmetterlinge, besteigt steile Felsen, lernt eine junge Abenteuerin kennen und durchwandert eine endlose Wüste und das wundersame Land der Shapeshifter – hier leben Menschen mit einem bemerkenswerten Talent: Sie können sich in andere Gestalten verwandeln. Im Laufe der Geschichte wird der König das Opfer einer hofinternen Intrige seines Bruders, und der Spieler übernimmt selbst die Rolle eines Shapeshifters – fortan könnt Ihr als



Landleben:
Durch das
Königreich
Callahach
fließt ein
schöner Bach



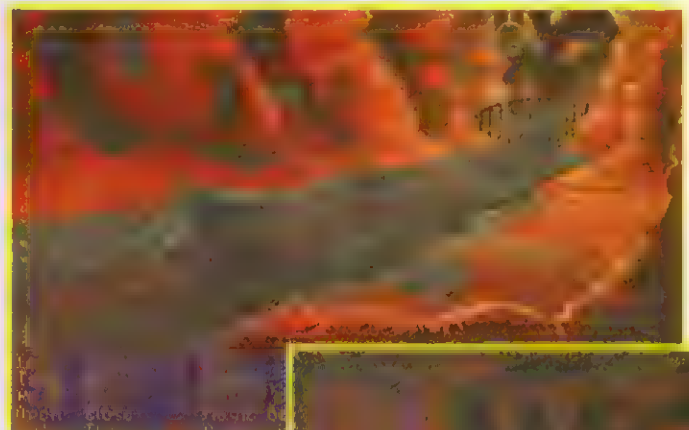
Schweigen ist Silber, reden ist Gold: Der Schmetterlingskönig stellt viele Fragen

Das darf doch nicht wahr sein! Bei *Rex Nebular* gab's noch den Neulings-Bonus, bei *Return of the Phantom* wurde ich schon stutzig – doch jetzt fehlt mir jedes Verständnis. Immer noch benutzt Microprose dieses betagte Adventure-System. Über umständliche Befehls-Icons im Miniformat steuert man den schleichenden, wenn auch schick animierten Helden. Will man einen Gegenstand aufnehmen, marschiert die Spielfigur im Zeilupentempo quer über den Bildschirm, um dann mitzuteilen, daß sie das



Teil nicht braucht – aber nicht kurz und knapp, sondern mit einer Textlänge auf Romanniveau. Wenn man den Zeichensatz doch lesen könnte... In Sachen Story und Rätsel hat die Fantasy-Drachenkugel ihre Leidensgenossen *Rex Nebular* und *Phantom* überrollt – die Zauber-

geschichte ist spannend und steckt voller Überraschungen, die Musik ist schön und die Grafiken sind stimmungsvoll. Aber wer braucht im Zeitalter von *Sam & Max*, *Simon the Sorcerer* und *Quest for Glory 4* eigentlich *Dragonsphere*?



Ganz ruhig, Mädels:
Das ist eine Robbe –
und nicht Robby von
Take That

Cinemaxx im
Mittelalter: Die Höhle ist
rot, der König bald tot

Robbe durch unterirdische Seen tauchen oder als Bär Bärenkräfte freisetzen.

Wie bei den berühmt-berühmten Microprose Adventures *Rex Nebular* und *Return of the Phantom*, gehorcht die Spielfigur einer kleinen Befehlssammlung am linken unteren Bildschirmrand, die Ihr per Mausklick nutzt. Die Inventory-Liste beansprucht das übrige untere Drittel – klickt Ihr auf einen Gegenstand, wird

dieser angezeigt und rechts daneben erscheinen zweckmäßige Aktionen zur Auswahl. Zum Beispiel könnt Ihr die Frucht "essen" und mit dem Schwert "kämpfen". js

Genre: Adventure

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS

66%

Grafik: 66% Sound: 75%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz,
1MB EMS, VGA, Maus,
Festplatte 12 MB

Unterstützt: Adlib/Gold,
Soundblaster/Pro, PAS/16,
Covox, Roland, General MIDI
Geplant für: MDS-DOS CD

Ausgeflippt!



Cyboman sagt: Androids do it better!

Epic Pinball

Lange Zeit fanden sich keine guten Programmierer, die sich ernsthaft mit dem Thema Pinball auf dem PC auseinandersetzen. So mußte sich der enttäuschte Enthusiast mit billigen Pseudo-Flippern zufriedengeben oder in der Spielhalle Mark für Mark in seinen geliebten Automaten stecken. Doch seit kurzem scheint auf dem Gebiet der Flippersimulationen eine Trendwende eingetreten zu sein. Nach ersten Achtungszeichen geht jetzt die Post richtig ab. Mit *Pinball Fantasies* und dem hier besprochenen *Epic Pinball* erhält der Interessierte die Möglichkeit, qualitativ hochwertige Produkte zu kaufen.

Das von Epic Megagames auf den Markt gebrachte *Epic Pinball* ist eine Flippersimulation mit acht verschiedenen Tischen. Da diese sich in Aufbau, Aussehen und Spielbarkeit recht weit unterscheiden, wird jeder Geschmack bedient.

Mit "Excalibur", "Magic" und "Jungle Pinball" unternimmt man einen Ausflug in die Geschichte der Spielhallenautomaten. Obwohl diese Tische nicht durch großartigen technischen Firtelanz bestechen, drängen sie dem Spieler ein regelrechtes Nostalgie-Flair auf. Wesentlich moderner und vollgestopft mit allen Raffinessen kommen "Android", "Pot of Gold", "Crash'n'Burn" sowie

Endlich! Schon seit Ewigkeiten habe ich auf eine wirklich gute PC-Flippersammlung gewartet. *Epic Pinball* erfüllt fast alle meine Forderungen an einen derartigen Zeitvertreib. Die Grafiken sind gelungen und abwechslungsreich, das Vertikal-Scrolling excellent. Die Sounduntermalung durch eingängige Melodien und die obligatorischen Effekte sind eine Bereicherung für das Spielgeschehen. Die Nostalgieische konnten mich zwar nicht sehr lange in ihren Bann ziehen, aber die Erinnerung an diese Museumsstücke



ist einfach erfrischend. Den ultimativen Adrenalin-Flash gibt man sich an meinen Lieblings-Flippern "Crash'n'Burn" und "Android". Alle nur erdenklichen Features erfreuen Herz und Finger. Annähernd gleichwertig zu *Epics Knaller* ist eigentlich nur *Pinball Fantasies*, das aber

trotzdem nur zweiter Sieger bleibt. Als Anhänger des Spielhallen-Flippers kann ich auf den abgefahrenen "Enigma" nur mit Kopfschütteln reagieren. Als Extra-Knüller angekündigt, handelt es sich wohl eher um einen Blindgänger



"Deep Sea" daher. Es wimmelt nur so von Sink Holes, Bumpen und Rampen aller Art.

Handelt es sich bei den oben erwähnten Flippern um herkömmliche Tische, so ist "Enigma" in jeder Hinsicht eine völlig andere Pinball-Variation. Hier muß man auf einem anfänglich recht spärlich ausgestatteten Tisch verschiedene Level absolvieren, um auf die nötigen Punkte zu kommen.

Epic Pinball wird wie gehabt mit den Shift-Tasten gespielt. Bis zu vier Spieler können sich im Wettstreit üben, aber nur die drei besten pro Flipper dürfen sich im Highscore verewigen.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Epic Megagames
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: CDV Software

MS-DOS 77%

Grafik: 70% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386 SX, 640 KB, VGA, Festplatte 5 MB

Unterstützt: Gravis Ultra Soundblaster/Pro

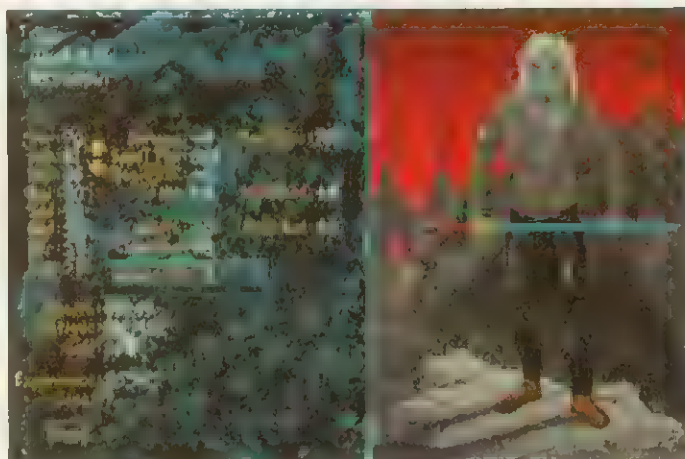
Geplant für: --

Time out! Have a break.



Have a break, have a KitKat.

Underworld läßt grüßen



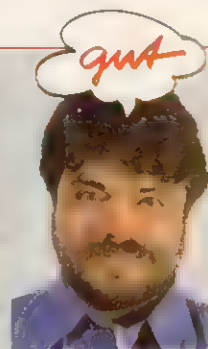
Statistisch: Der Charakterbildschirm läßt keine Fragen offen

The Elder Scrolls: The Arena

König Uriel Septim feiert gerade den 43. Geburtstag im Kreise seiner Lieben, als der böse Hofmagier Jagar Tharn den guten Monarchen etwas unsanft in den Vorruehstand schickt. Kurzerhand verbannt Jagar König Uriel nebst Gefolge in eine Paralleldimension. Dummerweise gibt's da noch den Rat der Alten – ein Club betagter Magier – die Jagars Treiben mit Unwillen beobachten. Ein einzelner Held wird nun ausgeschiedt, um Jagar die Leviten zu lesen und König Uriel aus der Gefangenschaft zu befreien. Da-

zu müssen acht Teile eines Zauberstabes wiedergefunden werden, die im Land versteckt sind. Damit sollen sich die Prophezeiungen der Alten erfüllen, die in den Pergamenten der Weisen festgehalten sind. Im ersten Teil der neuen Rollenspielerreihe *The Elder Scrolls: The Arena* sucht Ihr Euch aus insgesamt 18 verschiedenen Charakterklassen wie Ritter, Barbar, Kampfzauberer oder Ranger Eure künftige Figur aus. Danach entscheidet Ihr Euch für die Heimatprovinz des Helden (oder der Heldin). Je nach Heimatland unterscheiden sich einige der Grundwerte für den Charakter. Hier ein Beispiel: Kommt Eure Figur aus den schneebedeckten Bergen des Nordens, ist

Auf den ersten Blick wirkt *The Elder Scrolls* wie ein billiger *Ultima Underworld*-Verschnitt, ohne dessen technische Klasse oder die spielerischen Feinheiten des Vorbildes zu erreichen. Die Grafik ist selbst auf flotten PCs in der höchsten Detailstufe quälend langsam, viele Monster sind mäßig gezeichnet und animiert, der Echtzeitkampf manchmal etwas unfair. Vor allem bei Gegnern, die so klein sind, daß sie aus dem eigenen Blickfeld verschwinden und sich "hinter" der



Menüleiste verbergen – im Gegensatz zu *Underworld* kann man nämlich nicht nach oben oder unten schauen. Wer aber mehr als einen flüchtigen Blick riskiert und *The Elder Scrolls* eine zweite Chance gibt, bekommt klassische Rollenspielkost geboten. Wer also einfach mal wieder Lust hat, ein unbekanntes Fantasyreich nebst Dungeons zu erforschen und Monster zu plätten, wird von *The Elder Scrolls* kaum enttäuscht. Wer Innovationen erwartet, sollte die Finger davon lassen.



Entscheidend: die Wahl Eurer Heimatprovinz

der Charakter ziemlich kräftig und ausdauernd, aber selten dämlich und eignet sich somit für den Beruf des Kriegers besonders gut. Etwaige Schwachstellen im Heldendesign könnt Ihr mittels Bonuspunkten, die auf verschiedene Grundwerte verteilt werden dürfen, wieder ausbügeln.

Sowohl optisch als auch spielerisch, kann *The Elder Scrolls: The Arena* eine Verwandtschaft mit dem *Ultima Underworld*-Keller nicht abstreiten. Ihr wandelt durch scrollenden Dungeons, schwimmt durch

Flüsse und meuchelt mit Schwert oder Magie Monster. Ebenfalls dabei: Ein Automapping, auf dem Ihr eigene Notizen machen könnt. Damit erschöpfen sich aber die Gemeinsamkeiten: Die Räume und Gänge der *The Elder Scrolls*-Labyrinth weisen keine Rundungen oder Steigungen auf, sondern sind im Regelfall im quadratischen Kellerstil. Dafür gibt es eine komplette Oberwelt mit Dörfern und Städten und ein Tagebuch, in dem wichtige Daten festgehalten werden. mh



Underworld läßt grüßen: Ob in Städten oder im Dungeon, die Umgebung ist in 3-D zu sehen



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Bethesda Softworks
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 70%

Grafik: 69% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, GMidi
Geplant für: -

WER HÖREN WILL
SOUNDMAN



WER FÜHLEN WILL
CYBERMAN

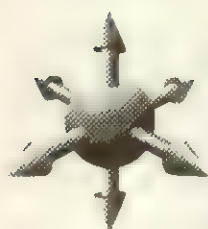
DIE SOUND OFFENSIVE

SoundMan® Games



Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle
- ★ Inklusiv MCS MusicRack Software und D/Generation Spiel



CyberMan® 3D Controller

Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele



- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen
- ★ Inklusiv Light Versionen der Spiele Shadowcaster und Body Adventure



SoundMan® 16

Die optimale Soundkarte für Unterhaltung und Multimedia! CD-Klangqualität!

- ★ 16-Bit-Stereo-Aufzeichnung und -Wiedergabe
- ★ Sampling/Playbackrate: 4 kHz bis 44,1 kHz
- ★ Yamaha OPL-3 Stereo Synthesis-Chip mit Stereo-Support für 20 Stimmen
- ★ Dynamische Filterfunktion
- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster und AdLib
- ★ Kompatibel mit Windows 3.1 und DOS 3.3 oder höher
- ★ Kompatibel mit MPC (1 und 2) und MPU-401 (UART)
- ★ Stereoverstärker generiert 4 Watt/Kanal
- ★ Inklusiv Software: MCS MusicRack, Icon-hear-it lite, Add-impact und Screencraze

2 JAHRE



GARANTIE

ERHÄLTlich BEI:

KARSTADT

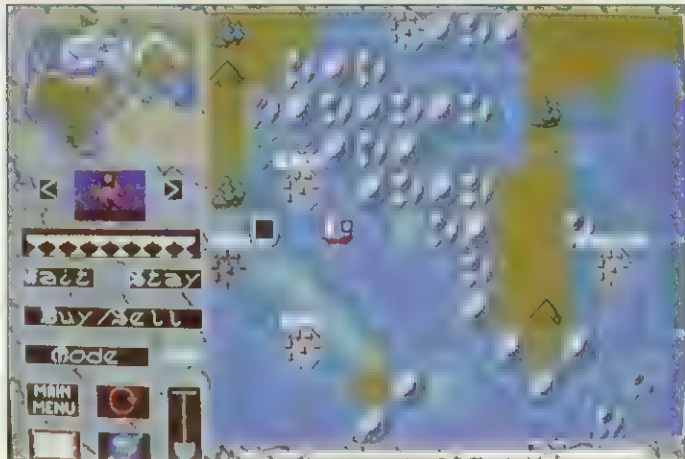
Horten

KAUFHOF

VOBIS
MICROCOMPUTER AG
Die Leute mit Ideen

Eine Aktion der office data

Tod in Venedig



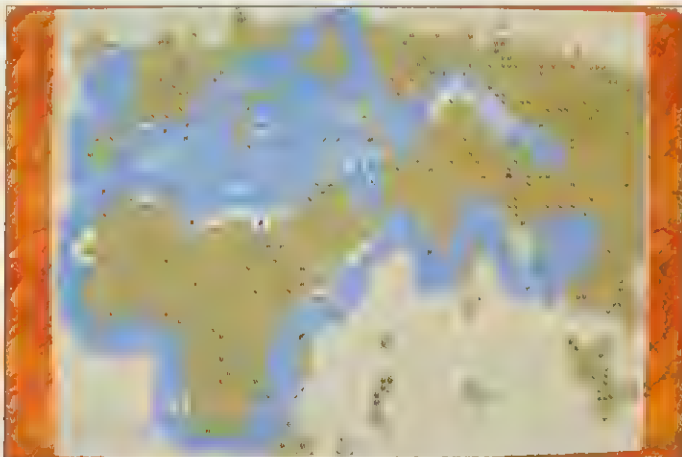
Der Nabel der Welt: Venedig ist das Zentrum der Macht

Merchant Prince

Heute ist Venedigs Haupteinnahmequelle der Tourismus. Das war nicht immer so: Vor einigen hundert Jahren galt Venedig als der Nabel der handeltreibenden Welt. Von hier brachen Entdecker wie Marco Polo auf, um die geheimnisvollen Länder China und Indien zu erforschen. Dank moderner Computertechnik läßt die amerikanische Strategiespielfirma QQP diese Zeiten wieder aufleben. In *Merchant Prince* spielt Ihr einen – zu Anfang noch recht mittellosen – Kaufmann, der von Venedig aus ein Handelsimperium errichten muß.

Vor dem Start wählt Ihr für jeden der bis zu drei Mitspieler (Freiplätze werden vom Computer übernommen) einen individuellen Schwierigkeitsgrad aus. Je nach Schwierigkeitsgrad, habt Ihr zu Beginn ein größeres Grundkapital und

mehr Ausrüstung zu Verfügung. Ebenfalls einstellbar: Ob Ihr auf einer historischen Landkarte spielt, oder der Computer per Zufall ein neues Spielgebiet zusammenstellt sowie die Anzahl der zu spielenden Züge. Sind alle Angaben gemacht, geht's los. Vom Starthafen schickt Ihr Schiffe und Karawanen in die noch unbekannte Welt hinaus. Bei jedem Zug, den Eure Händler machen, wird ein Stück der versteckten Weltkarte enthüllt. Taucht ein Hafen oder eine Stadt auf, könnt Ihr meistens dort landen und mit dem Handel beginnen. Wer eine besonders lukrative Route ausgemacht hat, kann die Schiffe oder Karawanen automatisch die Handelsplätze abklappen lassen. Das Be- und Entladen wertvoller Fracht wird in einem speziellen Menü von Euch festgelegt. Mit dem erwirtschafteten Geld kauft Ihr

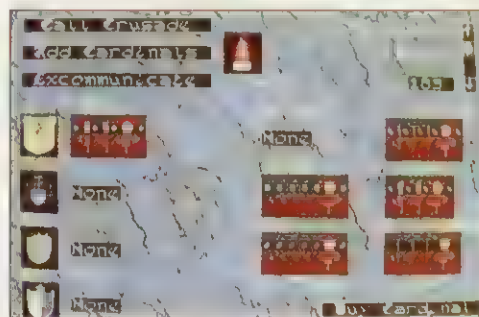


Wir spielen die Geschichte nach: Die Welt des Mittelalters

Die Pest löscht gerade die halbe Bevölkerung Europas aus, Piraten attackieren Venedig, eine Banditenarmee rückt auf Kairo vor, und der Papst ist krank. Glücklicherweise habe ich in diesen unruhigen Zeiten kaum Probleme: Meine (gut gesicherten) Handelsflotten umschiffen regelmäßig Kap Horn, um edle Gewürze, feine Seidenstoffe aus China und Indien ins heimische Venedig zu schaffen. Der Ertrag aus den Reisen wird gleich wieder investiert: Auf meiner Lohnliste steht ein halbes Dutzend Kardinäle, und die Hälfte des Senats bezieht fette Schmiergelder. Kurzum: *Merchant Prince* ist eine wahre Perle im Genre der Wirtschaftsspiele. An (fast) jede Eventualität haben die Designer gedacht, die zahlreichen Einstell-Optionen lassen



kaum einen Spielerwunsch offen. Die Benutzerführung ist simpel und gut durchdacht. Dank der Zufallslandkarten wird der Forscherdrang zudem kaum von Langeweile getrübt, der fein abgestufte Schwierigkeitsgrad gibt Einsteigern schnelle Erfolge und Experten eine harte Nuß zu knacken. Technisch segeln die *Merchant Prince*-Flotten den optisch eindrucksvollen *Patrizier*-Kollegen etwas hinterher – zwar wird SuperVGA unterstützt, aber außer ein paar Symbolen, einer Landkarte und Stadtebildchen wird kaum was fürs Auge geboten. Dafür herrscht spielerisch ein großes Angebot: Historisch interessierte Fans sollten unbedingt ein paar Goldtaler locker machen und sich mit der nächsten Karawane dieses Spiel kommen lassen.



Wer genügend Kardinäle kauft, wird vielleicht zum Papst gewählt

Bequem:
Per Menü lassen
sich feste
Handelsrouten
einrichten



dickere Schiffe, stellt ganze Flotten zusammen oder versucht Euch an politischen Intrigen. Mit genügend Kleingeld bestecht Ihr Venedigs Senatoren, "kauft" Euch ein paar Kardinäle oder dingt einen Attentäter, der unliebsame Konkurrenten aus dem Weg räumen soll. Habt Ihr Eure Mittel richtig eingesetzt, winkt der Titel "Doge" oder die Krönung zum Papst. Um Euren (und Venedigs) Machtbereich zu vergrößern, könnt Ihr natürlich auch Armeen aufstellen, um Piraten zu jagen (oder selber einer zu werden) und Handelsposten zu erobern. Solange Ihr zum Wohl Venedigs plündert. Ist das fein – Solo-Räuber kommen vor den Kadi. mh

Genre: Strategie
Hersteller: QQP
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mirage

MS-DOS 79%

Grafik: 49% Sound: 64%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 10 MHz,
1 MByte RAM, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster,
GMidi, Roland, SVGA,
Modem
Geplant für: –

Zwieback & Kautabak



Santa Maria? Ist das nicht ein Lied von Roland Kaiser?

Christoph Kolumbus

Fünfhundertzwei Jahre nach der Entdeckung Amerikas läßt das deutsche Spielehaus Software 2000 *Christoph Kolumbus* vom Stapel laufen und schickt das Spiel auf Entdeckungsreise in die Amiga- und PC-Gewässer. Einhandsegeln ist zwar in Mode, aber niemand muß allein vor dem Computer sitzen: Bis zu vier Mitspieler können in See stechen. Zum Beispiel steuert Spieler eins rundenweise Kolumbus, Spieler zwei kontrolliert Vasco da Gama und der Computer adoptiert den englischen Entdecker James Cook.

Jeder Seefahrer startet in seinem Heimathafen – mit Startkapital und einem nagelneuen Schiff. Allerdings habt Ihr keine Besatzung, keinen Proviant, keine Handelsware und keine Erfahrung. Das letztgenannte Manko behebt das ausführliche Handbuch, Besatzung könnt Ihr in der Hafenkneipe anheuern und der lokale Händler versorgt Euch mit Gütern. Militaristen decken sich mit Soldaten und Kanonen ein, außerdem könnt Ihr neue Schiffe kaufen oder bauen lassen und Euch bei der Bank Kredit verschaffen.

Seit der Entdeckung Amerikas sind über fünfhundert Jahre verstrichen, und auch das Spielprinzip von *Christoph Kolumbus* ist so alt wie der Schiffszwieback vom Smutje – im Electronic-Arts-Klassiker *Seven Cities of Gold* konnte man bereits vor zwölf Jahren auf eine ähnliche Entdeckungsreise gehen. Allerdings ist *Christoph Kolumbus* keine lieblose Kopie, sondern eine liebevolle Weiterentwicklung. Speziell die Mehr-



spielermöglichkeit und die stimmungsvollen Grafiken im Stil der damaligen Zeit machen das deutsche Produkt unterhaltsamer als jede Traumschiff-Kreuzfahrt. Wer sich für Handel und Strategie interessiert und etwas Geduld besitzt, sollte bei seinem Amiga die Segel setzen und mit *Christoph Kolumbus* in See stechen. Eine Festplatte darf nicht fehlen, denn die ständige Diskettenwechserei ist schlimmer als Beulenpest an Bord.

Erst jetzt darf das Seebärenherz höher schlagen: Ihr stecht in See, entdeckt fremde Länder, beschenkt oder bekämpft die Eingeborenen, betreibt Handel und errichtet Kolonien. Nicht nur aus moralischen Gründen solltet Ihr die "friedliche" Eroberung vorziehen, Seefahrer-Rambos sinken im Ansehen und bekommen Ärger mit der Kirche. Es liegt an Euch, ob spätere Geschichtslehrer Euch im Unterricht als erfolgreichen Entdecker oder skrupellosen Tyrannen beschreiben. *js*



Wir lagen vor Madagaskar und hatten die Pest an Bord ...



Army of Lovers: Eine eigenen Armee muß her – frei nach dem Motto "Ohne Granaten keine großen Taten".

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Software 2000

AMIGA 74%

Grafik: 70% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte
Geplant für: A1200, MS-DOS

TFX



BOMICO



Tactical Fighter Experiment...
 die einzige Flugsimulation, für die der
 Begriff "Maß der Dinge" zutrifft.
 Fliegen sie eins von drei der besten
 Jagdflugzeuge die es gibt:
 Eurofighter 2000
 Lockheed F-22
 Lockheed F-117 Stealth Fighter
 TFX... eine Flugsimulation der absoluten
 Spitzenklasse, erreicht durch noch nie
 dagewesene, intensivste Entwicklungsarbeit
 und authentischen Flug-Details.
 Erfüllen sie die Missionen - kämpfen sie für den Frieden

BBS-Nummer: 06107 - 930 - 222

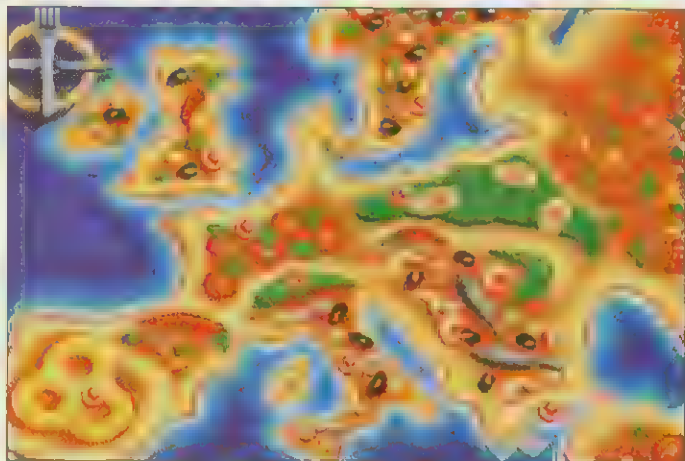


PC

DIGITAL IMAGE DESIGN

DIGITAL IMAGE DESIGN

Da lacht der Pate



United Pizzas of Software 2000: Eutlin grüßt Europa

Pizza Connection

Die heimliche Leibspeise der Deutschen ist ein großes Mißverständnis. Was die Teutonen nördlich der Alpen als kulinarisches Nirvana betrachten, wird im italienischen Ursprungsland gerade mal als Vorspeise oder schneller Mittagssnack im Stehen gereicht. Sei's drum, bei uns boomen die belegten Teigfladen und der "Italiener" an der Ecke gehört zum kulturellen Standardangebot jeder Kleinstadt. Die mehr flächendeckende Versorgung der hungernden Massen wird dagegen von geschäftstüchtigen Amerikanern besorgt: Ihre "Pizza Hut"-Kette hat auch in Deutschland längst Fuß gefaßt. Höchste Zeit also, den Backladen-Imperialisten ins tomatige Handwerk zu pfuschen und die Europäische Gemeinschaft mit eigenen Pizza-Tempeln zu belegen.

Gleich acht menschliche Bäcker können deshalb bei *Pizza Connection* ans mehliges Werk gehen, wahlweise übernimmt der Computer die Steuerung der Gegner. Eure Aufgabe: Zehn europäische Hauptstädte mit Pizza-Bäcke-

reien vollzupflastern und gleichzeitig der Konkurrenz das Wasser abzugraben. Das bei dem Thema auch die Mafia ein gewichtiges Wörtchen mitspielt, versteht sich von selbst. Ein Anruf beim Onkel zweiten Grades in Corleone und der Konkurrent bekommt ein Angebot, das er nicht ablehnen kann. Wahlweise könnt ihr auch ein paar Kakerlaken austreuen und dann anonym das Gesundheitsamt benachrichtigen. Bevor es aber so richtig fies wird, müßt ihr erst einmal

Drei Sterne für die Spitzenköchel *Pizza Connection* ist die originellste Wirtschaftssimulation die mir seit langem untergekommen ist. Wo andere ihr Thema bierernst abfeiern, veranstaltet die Potsdamer Programmiercrew "Kybernetik Cooperation", die auch schon für *Atomino* verantwortlich zeigte, eine Mordsgaudi. Allein das geniale Pizza-Rezepte ausprobieren, inklusive Wertung durch eine arg seltsame Fachjury, hätte für ein eigenes Spiel gereicht.



Auch nach etlichen Stunden überrascht das Programm noch mit neuen Gags und liebevoller Detailarbeit. Da man so schmackhaft unterhalten wird, verzeiht man auch die Teils etwas krümeligen Stadtansichten. Hinter den vorwiegend kunterbunten Cartoon-Grafiken versteckt sich zu allem Überfluß eine kompetente Simulation des Restaurantgeschäfts, die ganz schön auf Trab hält. Ausgehungerte Amiga-Fans dürfen sofort loskochen.

einen eigenen Laden aufmachen und einrichten. Nicht weniger als 180 Möbelstücke und Verzierungen dürft ihr aus der Vogelperspektive im Lokal unterbringen. Je nach Einrichtung und Standort wird eure Bäckerei von einem anderen Kundenkreis besucht, der natürlich auch unterschiedlich viel Geld da läßt und andere Ansprüche an die Qualität der Speisen stellt. Habt ihr dann noch für Koch, Bedienung und die termingerechte Lieferung der Zutaten gesorgt, kanns losgehen. Ihr dürft entweder aus diversen Standardrezepten eure Speisekarten zusammenstellen oder den eigenen schlechten Geschmack erproben. 70 Zutaten lassen auch dem verwirrten Geist genügend Spielraum für pizza-technische Abartigkeiten. Mit

der Kocherei ist es natürlich längst nicht getan. In jeder Stadt tummeln sich Geschäftspartner mit denen wir verhandeln müssen, um einen möglichst günstigen Preis für Lieferung von Zutaten und anderen Service zu bekommen. Nebenbei kümmert ihr Euch um die Werbung, zahlt Schutzgelder, schmiedet die örtlichen Politiker und haltet die faulen Angestellten auf Trab.

Gesteuert wird das *Pizza*-Epos mit der Maus und einigen Anklick-Icons. Meist arbeitet ihr aus der Vogelperspektive, die reichlich gewürzt ist mit jeder Menge durchgeknallter Zwischengrafiken. Natürlich dürfen auch die genretypischen Statistiken und Tabellen nicht fehlen, die umfassend über Euer Pizzaland informieren.

vw



In dieser Pizzeria spachteln nur finanzstarke Großverdiener

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller: Software 2000

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Software 2000

AMIGA

82%

Grafik: 60% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS



Ob Hummer, Shrimps, ein trauriger Fisch oder gehäxelte Birne, dem schlechten Geschmack sind keine Grenzen gesetzt

SIM

CITY 2000™

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR



■ Darstellen in drei Zoom-Stufen

■ Realistische Farben SVGA-Grafik

■ Einfache Verwaltung Ihrer Stadt

■ Erzeugung eigener Landschaften

■ Neue Szenarien, neue Katastrophen,
Lokal-Zeitungen mit den neusten Meldungen,
U-Bahnen, Wasserleitungen, Parks, Zoos,
Autobahnen, Tunnels, und, und, und ...

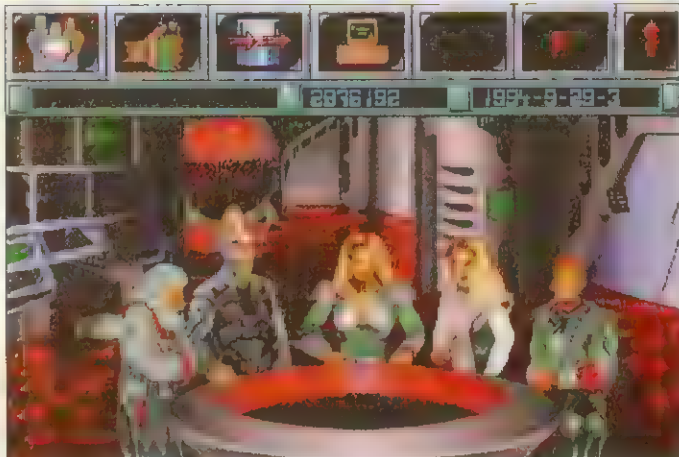


HotLine: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BBS Nr. 06107 - 930 - 222

BONICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Schnelle Mark



Herrscher über Tod und Leben: die Leute aus der Kommandozone

Reunion

Beim Namen *Reunion* möchte man zuerst ein Spiel über die Wiedervereinigung Deutschlands vermuten. Pustekuchen! *Reunion* ist ein reinrassiges Strategiespiel.

In ein paar Jahrzehnten (Bundeskanzler Kohl wurde inzwischen abgesetzt) ist die Erde dem Untergang ziemlich nahe – den Umweltverschmutzern sei Dank. Die Menschen bekommen daraufhin kräftig Muffensausen, und ein paar Leute schaffen sogar noch die Flucht auf einen anderen Planeten. Dummerweise geht bei dieser Evakuierungsaktion einiges in die Buchse, und die Emigranten landen auf dem falschen Planeten. Jetzt betretet Ihr die Handlung. Als Präsi-

dent der Gestrandeten müßt Ihr das Volk mühsam hochpäppeln und eine funktionierende Gesellschaft aufbauen. Dazu kann man entsprechende Gebäude auf die Planetenoberfläche knallen. Diese sorgen dann entweder für das Wohlergehen der Menschen (z.B. Fußball-Stadien) oder puschen die Wirtschaft hoch (Rohstoff-Förderung, Kraftwerke, etc). Mit dem erwirtschafteten Geld kann man dann neue Gerätschaften wie Satelliten oder Raumschiffe erfinden. Der Clou an der Sache: Mit den Raumschiffen können wir weiter ins All vordringen und neue Planeten und Monde entdecken. Diese werden dann kurzerhand zu Kolonien ge-

Abgekupferte und ausgelutschte Spielideen trifft man heutzutage leider recht häufig an. *Reunion* ist ein typischer Vertreter dieser Softwareschnellschüsse. Offensichtlich haben sich die Programmierer kräftig bei

Dune 2 und *Star Control* bedient. Dieser Strategie-Misch-Masch ist an für sich nicht schlecht, aber irgendwie springt der Funke nicht über. Die technische Aufmachung ist z.B. für heutige Maßstäbe eher durchschnittlich. Vor drei oder vier Jahren wäre sowas vielleicht noch durchgegangen, aber 1994 erwartet man von einem Spiel mehr als nur ein paar handgemalte Bildchen und Animationen. Die Geschichte hin-



ter dem Ganzen ist außerdem so abgedroschen, daß es einem die Schuhe auszieht. Die Benutzerführung ist ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei. Statt übersichtlicher Menüs und durchdachter Iconlei-

sten muß man sich mit scheinbar willkürlich zusammengestellten Icons und Tabellen herum-schlagen. Die Programmierer haben anscheinend vergessen, *Reunion* zu perfektionieren. Wenn ein Spiel in Arbeit ausartet, müssen wir vom Kauf leider abraten, und das ist bei *Reunion* der Fall. *Reunion* ist alltägliche Massenware, die kaum für große Aufregung auf dem Spielmarkt sorgen wird.



Zufällig: *Reunion* ähnelt *Dune 2*

macht. Sodann steht einem ausgedehnten interplanetarischen Handel nichts mehr im Weg. Hin und wieder sind diese Sterne aber schon von anderen Rassen besiedelt, mit denen man sich also entsprechend auseinandersetzen muß. Apropos auseinandersetzen: manchmal werdet Ihr auch von ein paar mißmutigen Aliens

angegriffen. Wohl dem, der mit einer dicken Raumschiff-Flotte vorgesorgt hat.

Der Spielfigur steht eine Reihe von Helfern zur Verfügung: ein Forscher (denkt sich die Erfindungen aus), ein Konstrukteur (baut die Erfindungen), ein Pilot (steuert alle Raumschiffe) und ein General (für die Schlachten verantwortlich). Diese Typen haben alle bestimmte Erfahrungs- und Intelligenzwerte, die man (gegen Bares) an der Uni weiterbilden kann.

Mal ganz von Kampf und Handel abgesehen, arbeitet Ihr allerdings immer auf ein Ziel zu: das Auffinden der alten Erde. lw

In der Kneipe lungern ein paar illustre Gestalten herum (unten)



Genre: Strategie

Hersteller: Grandslam

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Grandslam

MS-DOS 60%

Grafik: 47% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster (Pro), Gravis Ultrasound

Geplant für: Amiga

POWER SERVICE



Power-Service

Computerspieletips

Rebel Assault	50
Frontier – Elite 2	50
Speed Racer	50
Sim City 2000	50
Star Trek – Judgement Rites	50
Ambermoon	55
T.F. X	56
Incredible Toons	58
Alone in the Dark 2	59

Gabriel Knight	61
The Terminator Rampage	67
Might & Magic 4	70

HEX-Hexerei

Jurassic Park	72
NHL Hockey	72
Elite 2	73
Anstoss	73
Subwar 2050	73
Privateer	74
Sim City 2000	75
Fantasy Empire	75

**Heft
4/94**

**Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München**

Fragebogen

Offensichtlich haben wir mit unseren HEX-Hexereien eine Lawine losgetreten. Disketten-Monitor-Basteleien trudeln inzwischen körbewise bei uns in der Redaktion ein und Renderman Knut hat die Qual der Wahl. Auf jeden Fall haben wir inzwischen soviel Material, daß wir pro Monat locker drei oder vier Seiten damit füllen könnten. Deshalb hier unsere Frage: Reichen Euch zwei Seiten HEX-Hexereien oder darf's ein bißchen mehr sein? Sollen wir das Ganze zusätzlich mit kleinen Cheats auffüllen oder gefällt Euch die jetzige Struktur? Ein kleiner Lobeshymnen-Brief mit Euren Wünschen und Huldigungen wäre nicht schlecht.

Digitale Grüße von Volker

Rebel Assault

Es gibt ihn wirklich, den Cheat zu *Rebel Assault*. Wer LucasArts CD-ROM-Spektakel ohne große Frusterlebnisse durchzocken möchte, halte sich an den Tip von Miguel Bernabeu aus Dorsten.

Nach der Joystick-Zentrierung fliegt ja bekanntlich das LucasArts-Logo in das Bild. Während das passiert, macht Ihr folgendes:

- Joystick nach vorn, dann Feuerknopf drücken
- Joystick nach hinten, dann Feuer
- Joystick nach rechts, dann Feuer
- Joystick nach links, dann Feuer
- Joystick in die Mitte, dann Feuer

Nach erfolgreicher Aktivierung ertönt eine Klingel, und man hört Stimmen, die "LucasArts" sagen. Falls es nicht sofort klappt, noch einmal versuchen. Mit der "Plus"-Taste kann man die Beschädigung auf Null setzen, mit "Esc" gelangt man in die nächste Mission.

Frontier – Elite 2

Auf die verschollenen Thargoiden ist Thorsten Haas aus Siegburg zwar nicht gestoßen, dafür hat er jede Menge Wurm-löcher entdeckt.

Wem zu oft die "Miningmachines" geklaut werden, sollte sich mal nach "Wurmlöchern" umsehen, denn sie erlauben, mit den Kosten eines Maximalsprunges (unterschiedlich je nach Motorklasse) einen Hypersprung in fast jede Region unserer Milchstraße zu machen. Dort kann man auf einem Planeten ungestört seine Schürfgeräte ausladen und arbeiten lassen.

Man nehme die Menge Sprit mit, die man für zwei Sprünge maximaler Reichweite benötigt (hin und zurück) und klickt in die Sternenkarte (für langsame Rechner: wegzoomen). Nun (Shift) und die Cursor-Tasten für die gewünschte Bewegungsrichtung drücken und genau das "Außer Reichweite" beobachten. Nach etwa 1000(!) Lichtjahren (ly) sollte es kurz aufflackern (sonst weiterfahren). Genau entgegengesetzt zurückfahren (ohne Shift, wenn zu schnell), bis "Erford. Treibstoff x t" erscheint (x je nach

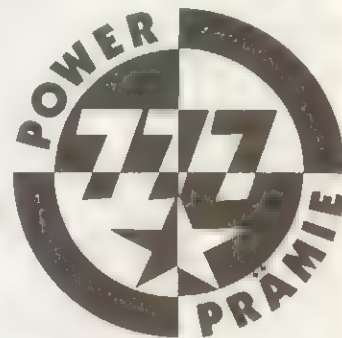
Motorgröße variabel). Plopp! Wir haben unser erstes Wurmloch entdeckt! Nur noch Hypersprung aktivieren und wir sind verdammt weit weg. Solche Wurmlöcher sind in der ganzen Galaxis verteilt. Wen wundert's, wenn man dabei vielleicht auf ein paar Thargoiden stößt. "Reach for the Stars", wie Rhodan sagen würde und viel Spaß beim Suchen.

Speed Racer

Das Spiel ist höchst bescheiden, vielleicht sorgt der Cheat für etwas mehr Pep unter der Motorhaube. Rico Löhr aus Berlin weiß, wie es geht. Tragt als Namen mal "Tom Loughry" oder "Tod Thorson" ein. Ihr werdet feststellen, daß Ihr mehr Geld und Waffen zur Verfügung habt.

Sim City 2000

Akos Czibere aus Clausthal-Zellerfeld verhindert ein für allemal den lästigen Wiederaufbau abgewirtschafteter Kraftwerke. Sobald die Zeitungsmeldungen mit ersten Warnungen auf dem Bildschirm erscheinen, ändert man einfach den Namen des Werkes und ab dem nächsten Jahr beginnt die Zählung wieder bei eins.



Star Trek – Judgement Rites

Florian Nagel aus Hohentengen-Herden beamt uns mit seiner Komplettlösung quer durch die Galaxis.

Als erstes möchte ich sagen, was die wichtigste Grundregel bei diesem Spiel ist. Man sollte nach Möglichkeit mit allen Personen reden. Aber man sollte im Gespräch auf keinen Fall vergessen, daß man kein Mitglied in einer Schlägertruppe ist, sondern Kaptn der Sternen-föderation.

1. Mission Federation

Nachdem man den Funkanspruch der USS Alexander erhalten hat und das Schiff explodiert ist, fliegt man nach Espoir Station. Dort angekommen, läßt man Spock erstmal folgende Begriffe in seinem Computer nachsehen: Espoir, Omega, Alexander und Rayner. Danach beamt man sich auf die Station.

• Gefängnis:

Im Gefängnis fragt man den Wächter, ob er mit Vakada Sheme verwandt ist. Daraufhin sagt er, daß es sein Vater war. Dann sagt man, daß er eigentlich wissen müßte, daß Bredell verrückt ist und man fragt ihn, ob Millionen von Leben ihn überzeugen würden. Daraufhin fragt er, worauf man hinauswill, und man erzählt ihm die Geschichte mit Rayner.

Dann fragt man ihn, ob Bredell nicht irgend etwas gesagt hat. Überredet, senkt er dann den Schutzschild und man muß jetzt nur noch die Phaser, Tricorder und Kommunikatoren nehmen.

• Zentralkontrollraum:

Auf dem Flur, der zum Zentralkontrollraum führt, kommen einem erstmal zwei Wachen entgegen, die man mit dem grünen Phaser betäuben muß. Im Zentralkontrollraum selbst stehen dann nochmal zwei Wachen; sie ereilt dasselbe Schicksal wie die beiden auf dem Flur. Nun läßt man den Assistenten von Pille verarzten. Danach läßt man Spock das Waffen-, das Kommunikations- und das Stationssystempult untersuchen, woraufhin er diese dann unbrauchbar macht.

• Computerraum:

Als erstes muß man den Techniker, der im Computerraum steht, betäuben. Danach läßt man Spock einen näheren Blick auf das 3D-Schachspiel werfen. Um den Kreislauf zu beenden, muß man immer das Unvorteilhafteste nehmen (meine Kombination: 3,3). Jetzt verbindet man Spocks Tricorder mit dem Hauptcomputer. Dasselbe macht man mit Pilles Tricorder. Nachdem Spock den Computer benutzt, erhält man den Code für Bredells Tür.

• Mannschaftsräume:

In den Mannschaftsräumen ist nicht besonders viel zu tun. Man muß nur die Dummies nehmen und den schlafenden Vardainer von Pille untersuchen und danach verarzten lassen.

• Offiziersräume:

In diesem Raum gibt es auch sehr wenig zu tun. Man muß lediglich den Filterapparat nehmen.

• Dockbay 1:

Zuerst muß man aufgeben, danach betäubt Spock die beiden Wachen. Jetzt muß man nur noch die Kontrollen links sabotieren.

• Bredells Zimmer:

Wieder auf dem Flur, läßt man Spock die Anzeige neben Bredells Tür untersuchen. Wenn man nun den Raum betritt, muß man Bredell sofort betäuben, da er einen Phaser hat. Nun liest man sich das Buch, was auf Bredells Schreibtisch liegt, durch, und nimmt es dann. Daraufhin fällt eine Lesemarke heraus, die man auch nimmt. Jetzt untersucht man mit Spocks Tricorder die Lesemarke. Nun nimmt man das Dartbrett, auf welchem Kirk abgebildet ist, und gibt den Code 2188 in den Computer dahinter ein.

• Transporterraum:

Im Transporterraum muß man erstmal die Luft reinigen. Zu diesem Zweck stellt man den Filterapparat auf den Boden.

Danach benutzt man die Dummies mit dem Transporter und läßt die Koordinaten des Sicherheitsraums einprogrammieren.

• Sicherheitsraum:

Im Sicherheitsraum muß man zuerst mit dem Anführer Kamend reden, und ihn von der Richtigkeit von Kirks Vorhaben überzeugen (1). Jetzt benutzt man Spock mit Kamend, der dann von Spock die Daten vom Geheimprojekt gezeigt bekommt. Nun läßt man Spock die Funkfanganlage und die Schilde im Raum für Spezialprojekte ausschalten. Die Schilde schaltet er dann aber wieder ein.

• Raum für Spezialprojekte: Nun muß Spock den Computer benutzen, woraufhin die Geheimwaffe zerstört wird.

2. Mission Sentinel

Nachdem man von der USS Demeter angefunkelt worden ist, fliegt man nach Balkos III. Dort angekommen, geht man in den Orbit und läßt Spock folgende Begriffe im Computer nachsehen: Demeter, Balkos, Gellman und Balkosi. Danach beamt man sich auf den Planeten run-

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten.

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Harter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der **POWER PLAY**.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben diversen Konkurrenzplatteln und professionellen Lösungshilfen ab-

schreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Mailprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schauen.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen **POWER PLAY-Tips-Magier** für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter

den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
089/46 13-335
Videospiele:
089/46 13-336



Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die **POWER PLAY-Redaktion** unter dem Stichwort "DOC DUSE".

ter, wo man dann sofort automatisch gescannt wird. Um rauszukommen, läßt man Spock das grüne Feld neben der Tur untersuchen, woraufhin sich die Tur dann öffnet.

• Stanzmaschinenraum:

Als erstes hebt man alle Gegenstände, die auf dem Boden liegen, auf (Kabel, Interfacekarte, Stromkreisbehälter, Bildschirm und An/Aus-Schalter). Danach nimmt man eine kleine Batterie aus dem linken Fach der grünen Maschine und ein Abzeichen aus dem rechten Fach. Batterie und Abzeichen legt man in die Stanzmaschine und schaltet sie danach ein.

• Generator- und Archivraum:

Das frisch gestanzte Abzeichen lädt man jetzt mit Hilfe des Batterieladegerätes auf.

• Computerraum:

Dank des aufgeladenen Abzeichens ist der Schutzschild um den Hauptcomputer verschwunden. Allerdings ist er weiterhin funktionsunfähig. Um ihn zu reparieren, muß man den Bildschirm und den Stromkreislaufbehälter einbauen. Danach läßt man die Schutzschilde senken. Auf die Frage, ob man das Rätsel wirklich ausprobieren will, antwortet man mit 'Ja' (Immer das Zeichen wählen, was in den anderen Spalten am häufigsten vorkommt).

• Bakterienraum:

In diesem Raum muß man nur den An/Aus-Schalter mit der Anzeige am Bakterienbehälter verbinden.

• ERaum:

Zunächst muß man warten, bis ein Eingeborener den Raum betritt. Danach befiehlt man Spock, den Eingeborenen zu betäuben. Wenn der Eingeborene auf dem Boden liegt, nimmt man ihm einfach.

• Untersuchungsraum:

Im Untersuchungsraum läßt man Pille ein Auge auf den Eingeborenen werfen.

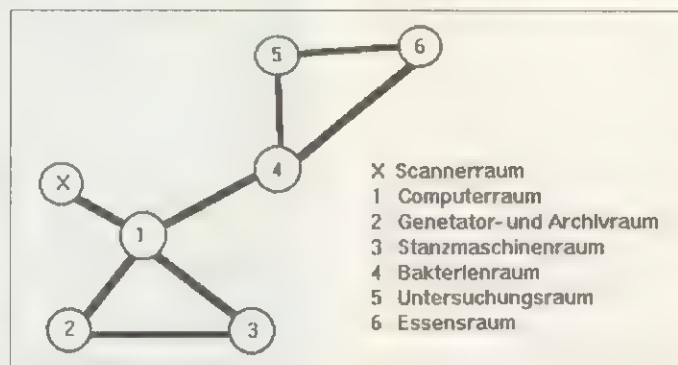
• Generator- und Archivraum:

Um den Generator zu reparieren, muß man die Interfacekarte und das Kabel einbauen. Jetzt läßt man Spock den großen Computer untersuchen. Nachdem man gescannt wurde, fragt Spock, ob man weitere Informationen will. Darauf antwortet man mit 'Nein'. Danach läßt man Spock den Generator nochmal genauer untersuchen und läßt diesen

abschalten. Dadurch wird der Ausstoß der Bakterien sofort gestoppt.

3. Mission No mans land

Als erstes fliegt man nach Delphi. Dort empfängt Spock seltsame akustische Signale, die sich wie ein Insekten-schwarm anhören. Als er die Quelle der Geräusche auf dem Bildschirm zeigt, sieht man eine Fokker DR-1 aus dem 1. Weltkrieg. Kurz danach wird man von der Fokker angefunkelt. Das Wesen, das das Flugzeug fliegt, will, daß man aufgibt. Dieser Bitte kommt man auch nach, da jeder Widerstand zwecklos ist.



• Gefängnis:

Um aus dem Gefängnis rauszukommen, muß man erst einen der vielen Stöcke, die auf dem Boden liegen, aufheben. Diesen benutzt man dann, um die Kiste (rechts, oben im Bildschirm) zu öffnen. Zum Vorschein kommen einige Schnäpse, von denen man einen nimmt. Den Schnaps kippt man dann auf das Heu und macht mit dem Stock Feuer. Daraufhin kommt die Wache in die Zelle und fragt, was los sei. Man muß sie davon überzeugen, daß es nicht sinnvoll ist, daß sie mitverbrennt. Wenn sie das verstanden hat, muß man einfach nur rausgehen. Auf der Straße steht ein alter Mann, der von einem Soldat umgestoßen wird. Da der Soldat jegliche Hilfe für den alten Mann verbietet, muß man ihn sich erstmal vom Hals schaffen (benutze Soldat). Jetzt kann man den alten Mann verarzten.

• Laden:

Da man noch kein Geld hat, muß man erstmal schauen, ob es irgendetwas umsonst gibt. Dies ist zum Glück der Fall, und so kann man den Besen, das Seil und das Fleisch links auf dem Ladentisch nehmen.

• Wohnhaus:

Als erstes muß man den

alten Mann von seinem Rheuma befreien. Danach fragt man ihn, wo man etwas Geld verdienen könnte.

Daraufhin antwortet er, daß er gerne bereit sei, ein bißchen für eine nützliche Tätigkeit zu zahlen. Daraufhin holt Kirk den Besen raus und fegt den Boden.

• Bar:

In der Bar angekommen, muß man erstmal einen Soldaten, der Ärger macht, daraufhinweisen, die Bar zu verlassen. Danach läßt man Pille das Bier in den Fässern vergiften. Jetzt kann man ins Hinterzimmer gehen.

• Hinterzimmer:

Um sich der Poker-Runde vorzustellen, redet man mit allen Leuten. Danach legt man das hart erarbeitete Geld auf den Tisch, woraufhin man mitspielen darf. Drei Stunden später sind alle anderen Mitspieler am Tisch pleite. Bevor man das Zimmer verläßt, redet man noch einmal kurz mit Sundergard über den Krieg.

• Laden:

Nun ist es an der Zeit, das erste der drei Machtobjekte zu bekommen. Dafür läßt man Spock die Uhr in der Mitte des Raumes untersuchen. Wenn man festgestellt hat, daß es sich um eines der Machtobjekte handelt, gibt man dem Jungen hinter dem Tresen das Geld und bekommt die Uhr.

• Front:

Als erstes versucht man, den Soldat zu verarzten. Danach untersucht Spock den Soldaten und entdeckt das zweite Machtobjekt, eine Kette. Jetzt redet man mit dem Soldat über die Kette, woraufhin dieser einen dann bittet, einen Brief an seine Freundin abzusenden. Den Brief gibt man der Bardame in der Bar und geht wieder zurück zur Front. Jetzt redet man wieder mit dem Soldat, woraufhin er dann die Kette rausrückt.

• Kommandantur:

Um reinzukommen, muß man erstmal den Hund beruhigen. Dies macht man, indem man ihm das Fleisch gibt. Danach verarztet Pille den Hund, woraufhin dieser dann friedlich weggeht. Jetzt kann man reingehen. Um den Safe zu öffnen, muß Spock in die Gedanken des Kommandanten eindringen (benutze Spock mit Kommandant). Danach läßt man Spock den Safe öffnen. Das Dynamit, was im Safe liegt, nimmt man an sich. Jetzt nimmt man eines der Gewehre und die Transferpapiere für Sundergards Sohn (auf dem grünen Kasten, der auf dem Schreibtisch steht). Um die Papiere unterschreiben zu lassen, fesselt man den Kommandanten und läßt ihn von Pille wiederbeleben. Dann bedroht man ihn mit dem Gewehr, woraufhin er die Papiere unterschreibt. Jetzt kann man die Papiere nehmen.

• Schule:

In der Schule muß man erstmal mit den Hauptmann reden. Daraufhin fängt eine Grundsatzdiskussion über das politische System in Deutschland zur Zeit des 1. Weltkriegs an. Um dem Hauptmann zu zeigen, daß er unrecht hat, läßt man die Kinder abstimmen. Danach läßt man Spock die Tafel untersuchen, worauf er sie als das dritte und letzte Machtobjekt identifiziert. Jetzt redet man mit der Lehrerin über die Tafel.

• Hinterzimmer:

Um Sundergard einen kleinen Gefallen zu tun, gibt man ihm die Transferpapiere seines Sohns. Danach erklärt er sich bereit, ein Gerücht in Umlauf zu bringen. Jetzt redet man nochmal mit ihm und bittet ihn, ein Gerücht über die Tafel zu verbreiten.

• Bar:

In der Bar redet man dann mit dem Schulleiter über die Tafel, woraufhin dieser dann ein Papier gibt, womit man die Erlaubnis bekommt, die Tafel zu nehmen und zu vernichten. Dieses Papier gibt man der Lehrerin.

• Flugzeug:

Da man jetzt alle drei Machtobjekte hat, muß man sie nur noch in das Flugzeug legen und es dann in die Luft jagen.

• Schloß:

In Schloß trifft man dann endlich auf den Veranstalter der Party, Trelane. Da er zwar

ein sehr mächtiges Wesen ist, aber trotzdem noch nicht erwachsen, muß man ihm erklären, daß sein Verhalten ihn nicht als Mann auszeichnet. Jetzt funkelt man die Enterprise an und erfährt, daß zwei Lebewesen in Kirks Nähe sind. Danach sagt man Trelane, daß seine Eltern ihn finden und bestrafen werden. Man bittet ihn, seine Leute und sein Schiff in Frieden gehen zu lassen. Nachdem er diese Bitte erfüllt hat, sagt man ihm, daß man nicht mehr weiterspielen will.

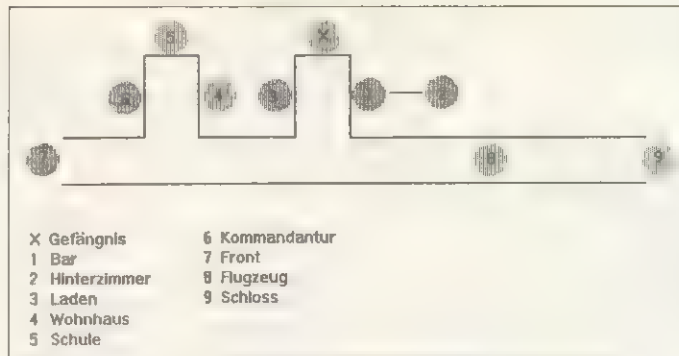
4. Mission Light and Darkness

Nachdem man den Hilferuf, der von Onyus II ausging, erhalten hat, fliegt man sofort dorthin und geht in den Orbit.

Anschließend schaut man Onyus im Computer nach und beamt sich dann auf den Planeten.

- Antenne 1:

Als erstes läßt man Spock das Kontrollgerät für die Antenne untersuchen. Daraufhin erfährt man, daß das Kontrollgerät seine Energie von der Wärme des Bodens bezieht. Um den Boden stark genug zu



erhitzen, muß man den geothermalen Punkt finden. Dafür läßt man Spock den Felsen links hinter der Antenne untersuchen. Jetzt funkt man die Enterprise an, woraufhin sie mit ihrem Phaser auf den Punkt schießt.

- Antenne 2:

Da jetzt alle Kontrollgeräte funktionieren, läßt man Spock das Kontrollgerät der Antenne 2 untersuchen. Er stellt fest, daß die Antenne falsch eingestellt ist. Nun funkt man die Enterprise an, um den Fehler der Einstellung vom Hauptcomputer berechnen zu lassen. Da Spock den Fehler nun kennt, kann er ihn verbessern.

- Omegans:

Als erstes fragt man, womit man helfen kann. Nachdem Azrah ausgesprochen hat, bietet man einen Kompromiß an.

- Alphans:

Bei den Alphans geht man ebenso vor, wie bei den Omegas, nur daß man die Diskussion etwas weiterführt. Man sagt, daß die beiden Kulturen alles nur aus verschiedenen Perspektiven sehen, daß sie aber trotzdem die gleichen Probleme haben. Daraufhin erhält man ein Bakterien-Sample.

- Omegans:

Als erstes muß man die Projektion von Spock wieder her-

stellen lassen. Dazu läßt man Spock die Maschine untersuchen. Als die Projektion dann wieder erscheint, redet man mit ihr und sagt, daß die zwei Kulturen trotzdem etwas gemeinsam haben. Als Azrah dann zu Ende geredet hat, fragt man ihn, warum er nicht so handelt wie er es vorgibt zu sein. Daraufhin erhält man auch von Azrah ein Bakterien-Sample.

- DNA-Raum:

Im DNA-Raum läßt man die Omega-Bakterien von Jons mit Hilfe des Sequencers untersuchen. Danach macht man das selbe mit den Alpha-Bakterien. Allerdings funktioniert irgendet was nicht. Daraufhin redet man mit Jons und findet heraus, daß er die Bakterienkulturen aus ethischen Gründen nicht vermischen will. Man muß ihn zuerst beruhigen, und danach sagt man ihm, daß er einen Auftrag hat. Da er dann trotz dem noch nicht weiterarbeiten will, muß man ihn fragen ob die Bakterien überhaupt Wesen wie Azrah und Vizzin produzieren können. Wenn Jons dann überzeugt ist untersucht man die Alpha-Bakterien nochmals im Sequencer.



Der Heisse Draht zu Super-service und fairen Preisen :

07556 / 710300

DON'T PANIC!?

Dies ist längst nicht ALLES* was wir haben; Ihr bekommt GAMES und Zubehör FÜR.

**PC; CD-ROM; TUTTI AMIGA;
CD32; MAC + MAC CD;
ATARI FALCON**

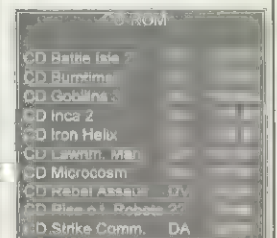
TOP GAME

Programm	Amiga	IBM/PC	Flight Simulator 5	DV	146,90	Privateer	DA	86,90
1869			Formula 1 Grand Prix	DA	85,90	Privateer Sp. Operations	DA	41,90
Aces over Europe	DV	71,90	Goa	DV	57,90	Railroad Tycoon Deluxe	DA	85,90
Air Force Commander	DA	57,90	Goblins 3	DV	71,90	Sam & Max	DV	88,90
Alien Breed 2	DA	57,90	Hattrick	DV	*71,90*	Shadow Caster	DA	85,90
Alone in the Dark II	DV	92,90	Hired Guns	DV	64,90	Silverball	DA	58,90
Ambermoon	DV	81,90	Innocent until Caught	DA	*71,90*	Sim City 2000	DV	*88,90
Anstoss	DV	66,90	Inca 2	DV	89,90	Simon the Sorcerer	DV	71,90
Archon Ultra	DV	85,90*	Indy 4 Adv	DV	85,90	Space Hulk	DA	71,90
Aufschwung Ost	DV	62,90	Indy Car Racing	DV	79,90	SSN 21 Seawolf	DA	85,90
Battle Isle 2	DV	*81,90*	Jurassic Park	DV	57,90	Star Trek II	DA	85,90
Burntime	DV	71,90	Kingmaker	DV	71,90	Stonekeep	DA	*Vorb*
Chaos Engine	DA	50,90	Larry 6	DV	*81,90*	Strike Com. Miss Disk	DA	43,90
Christoph Columbus	DV	78,90	Legend of Kyandia II	DV	*75,90*	Subwar 2050	DA	93,90
Comanche M.S. Disk 2	DV	50,90	Lemmings 2	DA	64,90	Syndicate Data Disk	DV	*41,90*
Cyberace	DV	79,90	Links 386 Pro	DA	86,90	T F X	DA	88,90
Das Schwarze Auge 2	DV	*75,90*	Lit. Dev	DA	*Vorb*	The Lost Vikings	DV	71,90
Die Siedler	DV	81,90	Lothar Matthaus	DV	64,90	Turrican II	DA	18,90
Doom	EA	68,90	Mad News	DV	*71,90*	Turrican III	DA	61,90
Dungeon Master II	DA	*Vorb*	Mechwarrior II	DA	*Vorb*	Ultima 8 - Pagan	DA	*89,90
Eitmania	DA	*50,90*	Mortal Kombat	DA	57,90	XWing Miss D 2 B-Wing	DV	41,90
Elite I	DV	64,90	Mr. Nutz	DA	*50,90*	XWing Upgrade Kit	DV	57,90
Fire & Ice	DA	50,90	Pacific Strike	DV	*92,90*	Zappellin	DV	*71,90*
			Pirates! Gold	DV	98,90	Zool 2	DA	50,90


Besuchen Sie unseren
Handelspartner in Bamberg

Wizard Computer
Am Holzmarkt 6
96047 Bamberg

*Ladenpreise in Bamberg weichen von unseren Versandpreisen ab *



- **Kostenlosen Katalog anfordern**
- EA = englische Version; DA = deutsche Anl.
- DV = komplett Deutsch
- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM, Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM
- Express zzgl. 7,- DM UPS-Gebühr auf Anfrage. Ausland nur gegen Vorauskasse. Gebühr anfragen!
- Vorbestellungen sind jederzeit möglich

- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20 % - 
- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar
- die abgedruckten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Prg
- **Händleranfragen erwünscht**

- Kein Ladenverkauf - Abholung nach telef. Absprache möglich
- **Versand nur im Sicherheitskarton, selbstverständlich ohne Mehrkosten.**
- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA Eurocard American Express)
- **alle Aufträge werden sofort bearbeitet.**
- alle Angaben beziehen sich auf lieferbare Größe.

TOPGAME
Gewerbestr. 1 88690 Uhlidingen
Tel. 07556/710300 Fax. 07556/710399

Danach läßt man Jons den Sequencer nochmals benutzen. Die DNA der Bakterien ist nun kombiniert. Nun läßt man Jons eine Bakterienkultur herstellen, die man dann nimmt. Jetzt schießt man mit dem grünen Phaser auf die Ablagerungen auf dem Replicator und läßt noch eine Bakterienkultur herstellen, die man natürlich auch nimmt.

• Gammans:

Um die Bakterien am Leben zu erhalten, steckt man sie in den Eingabeslot der Maschine und läßt die grüne Kultur, da die andere Kultur verseucht ist. Danach erscheint eine Gestalt namens Cicissa. Jetzt muß man sie nur noch fragen, wer sie ist.

5. Mission Voids

Nachdem man seinen Auftrag von Admiral Cain erhalten hat, schaut man den Begriff Antares Rift im Computer nach. Danach fliegt man dann dort hin.

• Brücke

Am Anfang redet man mit allen Leuten. Speziell von Leutnant Unura erfährt man, daß man einen Hilferuf im Hauptcomputer speichern könnte, der dann von einem anderen Schiff entdeckt werden könnte, um alle Schiffe am selben Computernetz hängen. Daraufhin läßt man Spock dies auch in den Computer eingeben und in den Computer nochmal benutzen. Spock stellt daraufhin fest, daß der Transporter wieder funktioniert. Man gibt Spock die Erlaubnis, sich von der Brücke zu beamen. Während dem Beamvorgang geht aber irgendetwas schief, und Spock ist nicht mehr auffindbar. Jetzt muß man den Computer benutzen. Man erhält die Nachricht, daß eine Aushilfsantenne in den Turbolift-Schacht eingebaut worden ist, die zur Evakuierung der gesamten Brücke dienen soll. Jetzt kann man die Brücke über den Aufzug verlassen.

• Hilfskontrollraum

Im Hilfskontrollraum angekommen erscheint plötzlich ein seltsames Alien. Mit ihm kann man weder sprechen, noch sonst irgendwie Kontakt aufnehmen. Das einzige, was man tun kann, ist, es mit dem Medi-Scanner zu untersuchen.

• Krankenstation:

In der Krankenstation spricht man mit Pille. Man gibt ihm automatisch das Scan-Ergebnis,

woraufhin er dann ein Gas herstellt, das das Alien betäuben kann.

• Maschinenraum:

Im Maschinenraum fragt Scotty erstmal, was er tun soll. Man befiehlt ihm, alle verfügbare Energie auf die Schilde zu leiten, um die Außenhülle der Enterprise zu schützen. Jetzt befestigt man den Gasbehälter am Eingabeslot (genau unter der Lampe). Um das Gas nun in den Hilfs-Kontrollraum zu leiten, muß man die Anzeige für die Ventilation benutzen (ganz links im Raum).

• Hilfskontrollraum:

Wenn man nun den Hilfskontrollraum betritt, verschwindet das Alien plötzlich. Jetzt muß man nur noch das rechte Kontrollpult benutzen.

• Transporterraum:

Da man mit den Sensoren die Position des Aliens lokalisieren kann, beamt man sich nun zu diesem Ort.

• Alien:

Wenn man in der anderen Dimension angekommen ist, hebt man alle bunten Steine auf. Danach spricht man mit dem Alien. Man fragt es, ob es einem helfen werde und wer der Savant ist. Danach redet man wieder mit dem Alien.

• Savant:

Als erstes fragt man, wer das Wesen ist. Anschließend nimmt man die Tasche, die auf dem Boden liegt. Mit ihrer Hilfe kann man die blauen Steine beim Alien nehmen. Jetzt redet man mit dem Savant und sagt, daß er kein Recht hat, anderen Lebewesen Emotionen zu geben. Danach gibt man ihm die 3. Antwort. Nach Gesprächsende spricht man wieder mit dem Savant und fragt ihn, wie man ihn zur Einsicht bringen kann. Man sagt ihm, daß alle Lebewesen Fehler machen, um aus ihnen zu lernen. Man redet dann wieder mit ihm und sagt, daß man nicht ohne Spock gehen will, und daß das, was der Savant mit Spock machte, nicht dem eigenen Wesen entspreche.

• Spock:

Wenn man Spock zum ersten Mal sieht, spricht er einen sofort an. Danach redet man zweimal mit ihm und fragt ihn alles, was geht.

• Savant:

Jetzt wirft man die Tasche dem Savant zu, worauf dieser dann wütend fragt, was mit ihm passiert. Man antwortet, daß es an der Zeit sei, einen Realitätstest durchzuführen, und daß man ihn nicht zerstöre, sondern daß sein Egoismus ihn zerstöre.

6. Mission Museum Piece

Nachdem man die Bitte vom Admiral erhalten hat, fliegt man nach Nova Atar. Dort geht man in den Orbit und schaut Nova und Annex im Computer nach. Jetzt beamt man sich ins Museum. Man wird sofort vom Curator des Museums empfangen. Jetzt sieht man sich im Museum um. In der Zwischenzeit wird das Museum von Terroristen überfallen.

• Büro:

Im Büro nimmt man die Lanze von der Ritterrüstung, den Cognac auf dem Tisch, das Tablett, die große Flasche und den Zettel, der unter der Flasche liegt. Wenn man den Zettel anschaut, entdeckt man den Sicherheitscode für die Türen (Code VVSOP2123). Jetzt läßt man den Curator von Chekov und von Scotty untersuchen. Danach läßt man Scotty das Sicherheitspult dreimal untersuchen, worauf er die Raumpläne entdeckt. Jetzt läßt man Kirk das Pult des Curators benutzen und Chekov den Ritter unter die Tür schieben (benutze Chekov mit Ritter).

• Kanonenraum:

Zunächst läßt man Scotty die alte Laserkanone untersuchen, woraufhin er zwei Kapazitäten entdeckt. Dasselbe macht man mit dem vulkanischen Computer. Man entdeckt ein hitzeresistentes Kabel und ein Interface-Kabel.

Jetzt legt man beide Kapazitäten auf den Auroragenerator und lädt sie auf. Dies dauert etwa 30 Sekunden.

• Roboterraum:

Als erstes versucht man, den kaputten Roboter mit Hilfe eines Kapazitors zum Laufen zu bringen. Jetzt läßt man Scotty den Roboter untersuchen, woraufhin er etwas Draht entdeckt. Scotty untersucht auch das Transportgerät und den Dockring. Man erhält eine Stahlplatte und drei magnetische Klammern. Jetzt nimmt man den Kapazitor wieder aus dem alten Roboter.

• Kanonenraum:

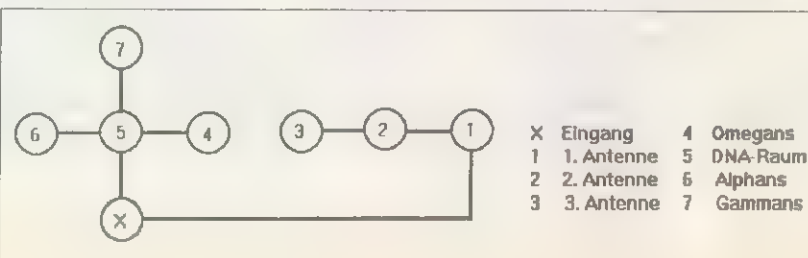
Um einen Plan zu bekommen, versucht man, die Tür zum Funkraum zu öffnen, was aber wegen den Terroristen nicht geht. Jetzt redet man mit Scotty, der vorschlägt, aus den alten Teilen eine Kanone zu bauen. Nun legt man die Magnetklammern auf den Aurora-Generator und verbindet sie mit dem Draht. Danach legt man noch die Kapazitäten auf den Auroragenerator, da man eine passende Energiequelle braucht. Die Kanone ist jetzt fast fertig, man verbindet sie nur noch mit dem klingonischen Kontrollpult (Interface-Kabel) und legt die Lanze als Geschoß rein. Jetzt läßt man Scotty das Kontrollpult benutzen. Nachdem die Tür zerstört wurde, nimmt man die Kapazitäten wieder zurück.

• Kristallraum:

In diesem Raum steht ein ehemaliger Generator. Um ihn zu reparieren, lädt man erstmal den kleinen Roboter mittels Kapazitor auf. Jetzt läßt man ihm durch Scotty den Befehl geben, die Klappe am Generator zu öffnen. Nun kann Scotty den Generator untersuchen. Da kein Sprit mehr vorhanden ist, füllt man den Cognac und den Inhalt der großen Flaschen in den Tank. Danach fügt man noch das Silbertablett als Katalysator hinzu. Zu guter Letzt legt man den Kapazitor auf das Tablett und läßt Scotty die Maschine anmachen. Nun muß man raus und wieder reingehen, und schon ist der Kapazitor aufgeladen. Jetzt nimmt man den Kapazitor, das Tablett und ein Stück vom Kristall und geht in den Funkraum.

• Funkraum:

Um das Funkgerät zu reparieren, muß man erstmal den Kristall und das Tablett einbauen. Jetzt hängt man noch den Kapazitor an, und



schon kann man funken. Als erstes sagt man, daß man Kapitän James T. Kirk von der Enterprise ist. Danach fragt man, wer überhaupt spricht. Es stellt sich heraus, daß die Terroristen Mitglieder der Onacan-Familie sind. Daraufhin sagt man, daß man noch nie etwas von dieser Familie gehört habe. Man wird gefragt, auf welcher Seite die Federation ist. Darauf antwortet man, daß die Federation auf keiner Seite ist. Jetzt sagt Kirk, daß er nicht wußte, daß noch andere Leute in die Quelque-Geschichte verwickelt sind. Er fragt, ob die Onacans ein legitimes Anrecht darauf hätten, und er sagt, daß die Serinasy auch ein Recht darauf habe. Jetzt sagt man den Terroristen, daß sie die Gefangenen freigeben sollten und daß die Federation eine Lösung der Probleme finden würde; dafür gibt man eine Garantie.

7. Mission Though this be madness

Nach dem kleinen Zwischenfall im Museum erhält man einen Auftrag: Stufe: planetarische Katastrophe. Man soll nach Atabis fliegen und dort ein Alien-Schiff vom Landen auf einem bewohnten Planeten abbringen. Zuerst fliegt man nach Atabis, wo man von einem klingonischen Schiff angerufen wird. Um seinen guten Willen zu demonstrieren, grüßt man den Kapitän des Schiffs zurück. Danach geht man auf einen Parallelkurs mit dem Alien-Schiff. Jetzt beamt man sich runter.

• Halle:

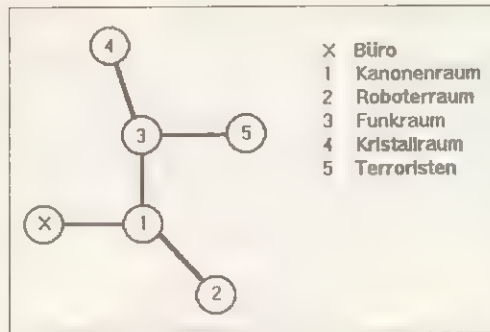
In der Halle gibt es eigentlich nicht viel zu tun. Man muß nur mit allen Leuten reden und möglichst viele Informationen sammeln.

• Spielzimmer:

Im diesem Raum läßt man Spock das Schachspiel zu Ende spielen. Daraufhin bekommt man einen Teddybär.

• Königssaal:

Den Bär aus dem Spielzimmer gibt man dem Jungen, der einem daraufhin die Spielklötze gibt. Jetzt benutzt man Uhura mit dem König, woraufhin man mit ihm reden kann. Man sagt, daß die früheren Vorfahren von Uhura die Könige von Timbuktu waren. Überzeugt von dem, was man gesagt hat, überläßt der König seinen Thron Uhura. Jetzt knipst man das Licht aus, daraufhin öffnet sich die Klappe über dem



Thron. Man untersucht sie und entdeckt eine Lampe und ein Stück Kabel.

• Pflanzenraum:

In diesem Raum muß man die Pflanzen wieder dazu bringen, Früchte zu tragen. Man nimmt das letzte linke Fach und untersucht es mit der Werkbank. Um den Behälter zu desinfizieren, schießt man mit dem roten Phaser auf ihn. Daraufhin wird der Behälter wieder mit Nährstoffen gefüllt. Da diese aber nicht ausreichen, gibt man noch die Spielklötze dazu; sie bestehen nämlich aus nährstoffreichem Material. Jetzt schießt man wieder auf den Behälter, um die Klötze zu lösen.

Den Behälter tut man jetzt wieder unter die Pflanze und geht zweimal aus dem Raum hinaus und wieder hinein. Jetzt trägt die Pflanze Früchte, welche man dann auch nimmt.

• Krankenstation:

In der Krankenstation redet man mit der Frau und fragt sie, wo das Problem ist. Sie sagt, daß sie die Pflanzen getötet hat und daß ihr Sohn deshalb nichts zu essen habe. Daraufhin sagt man ihr, daß die Pflanzen wieder lebten. Jetzt gibt man ihr die Früchte.

• Schlafsaal:

Im Schlafsaal redet man mit dem Jungen über seine Mutter. Danach fragt man ihn über die Früchte aus und sagt, daß man diese sehr gern sehen würde. Der Junge öffnet ein Geheimfach, und man nimmt ein paar von den Früchten. Als Belohnung

gibt man dem Jungen jetzt die guten Früchte.

• Phays:

Als erstes läßt man McCoy die alte Frau erst einfach so untersuchen, danach benutzt man den Tricorder. Da jetzt die

physische Lage der Frau bekannt ist, läßt man Spock eine Gedankenverbindung herstellen.

• Krankenstation:

Zuerst läßt man die verfaulten Früchte vom Computer (rechts im Bild) untersuchen. Jetzt stellt man etwas Essen her (Automat links). Das Essen läßt man jetzt auch vom Computer untersuchen. Man wird gefragt, ob man es mit den verfaulten Früchten mischen will, darauf antwortet man natürlich mit "Ja". Jetzt stellt man wieder etwas Essen her und gibt es der Frau. Nun redet man mit ihr und gibt ihr auch noch das schlechte Essen.

• Spielzimmer:

Im Spielzimmer versucht man, Tuskin das gute Essen zu geben. Daraufhin kommt Moll rein und gibt ihm das schlechte Essen. Nachdem Tuskin eingeschlafen ist, betäubt man Rackaback mit dem grünen Phaser. Jetzt muß man nur noch mit Gormagon reden, der dann den Geheimgang in den Computerraum zeigt.

• Computerraum:

Da Phays einen Fehler hat, muß man diesen beheben. Man versucht, die Lampe in das schwarze Feld (rechts) einzubauen. Jetzt gibt man Klarr die Lampe, da er sich damit besser auskennt. Die Kapfen, die man von Klarr bekommt, baut man jetzt in das Feld ein. Jetzt verbindet man sie mit dem Kabel. Klarr fragt, ob er zuerst reden darf. Dies gestattet man ihm. Wenn man dann an der Reihe ist, fragt man alles, was möglich ist. Dann fragt man Phays noch 3-mal über seine Schöpfer aus. Jetzt versucht man, durch das Tor zu gehen. Bevor man dies tun kann, muß man warten, bis Klarr seinem

Assistenten eins übergeben hat. Jetzt steht nichts mehr im Weg.

8. Mission... yet there is Method in it

Zuerst sagt man, daß man mit den anderen über die Tests reden wolle. Dies tut man dann auch. Danach spricht man wieder mit dem Wesen und daß man mit den Tests fortfahren wolle. Jetzt bekommt man die erste Frage gestellt

1. Frage:

Wer durchsteht die großen Qualen, um neues Leben zu schaffen?

Nachdem man die Frage stellt bekommen hat, antwortet man mit allen aus der Gruppe. Man läßt Uhura antworten.

2. Frage:

Wer kämpft am meisten mit dem Chaos des Lebens?

Um auf diese Frage zu antworten, redet man wieder mit allen und läßt Klarr antworten.

3. Frage:

Auf die dritte Frage kann man nicht antworten. Spock, McCoy und Kirk versuchen etwas anderes gehört haben. Da Spock sagt, daß es keine Antwort gibt, läßt man ihn antworten.

4. Frage:

Wer von euch darf die Welt Ort lebendig verlassen?

Man redet mit McCoy und sagt, daß man eine Alternative wolle. Jetzt läßt man Kirk antworten und sagt dem Brasscia, daß man eine Alternative wolle. Daraufhin sagt man, daß man weder beide oder keines der Ort verläßt.

• Brasscia:

Nachdem Septh den Vorschlag gemacht hat, mit ihm zu reden, folgt man diesem auch. Man nimmt die Disc im Namen der Federation an. Jetzt benutzt man die Disc mit Klarr, aber sagt, daß man sie nur benutzen will. Daraufhin gibt man Klarr seine Disc und läßt sie zerstören.

Und jetzt viel Spaß bei den nichtvorhandenen Absparungen.

Ambermoon

Christian Weigel aus Altenkirchen kann allen *Ambermoon* Einsteigern mit Koordinaten unter die Arme greifen.

Koordinaten:

Newlake	348/352
Illien	376/277
Spannenberg	584/478
Burnville	530/594
Sp berg Anleger	562/483
Burnvi. Anleger	522/541
Lichtung	174/679
Gnom-Mine	270/559
Donners Mine	252/712
Hexenhaus	291/519
Oase	523/159
Das rote Auge Tarbos	444/399
Strudel	275/75
Haus der Banditen	627/412
Turm d. Alchemisten	521/328
Haus d. Großvaters	625/462
Orkhöhle	539/438
Sylphen-Höhle	538/466
Luminors Turm	515/656
Lebabs Turm	438/563
Windschrein	266/635
Hölle der Bestie	222/541
Gemstone	319/759

Wie gut die einzelnen Charaktere sind, muß jeder für sich entscheiden, aber meiner Meinung nach ist die beste Kombination:

Hier noch einige Erläuterung dazu, wo man die einzelnen Charaktere findet:

Name	Aufenthaltort	Klasse
Egil	Haus der Trainer in Spannenberg	Krieger
Nelvin	Turm des Alchemisten	Magier
Selena	Orkhöhle	Dieb
Sabine	Luminors Turm (Keller)	Heiler
Valdyn	Luminors Turm (3.Stock)	Ranger
Leonaria	Gasthof in Illien	Alchemist
Targor	Gasthof in der Gnom-Mine	Mystiker

1. **Startcharakter**
2. **Egil:** für die Kämpfe
3. **Nelvin:** mit seinen Kampfzaubern
4. **Selena:** um Schlösser und Türen zu knacken
5. **Sabine:** um Verwundungen und Krankheiten zu heilen
6. **Leonaria:** die schon zu Anfang eine ziemlich hohe Stufe besitzt und viel nützlichen Zauber beherrscht.

Zu Anfang sollte man gleich nach Spannenberg in das Haus der Trainer gehen, um Egil aufzusammeln, damit erleichtert man sich den Anfang ungemein. Um Nelvin zu bekommen, sollte man dann zum Turm des Alchemisten aufbrechen, das Wort für den Rätselmond heißt "ANTONIUS". An die Orks sollte man sich erst später wenden, das Wort für den Rätselmond heißt "OKNARD". Man sollte schon zu Anfang (mit sovielen Dietrichen wie möglich bewaffnet) in das Haus der Banditen gehen und die Truhen ausräumen,

um den Feuerbrand und den Sonnenhelm zu kriegen (im ersten Stock befindet sich ein Geheimraum hinter dem Kamin). Im Haus des Großvaters befindet sich ebenfalls ein Geheimraum hinter dem linken Kamin, einfach das Feuer mit dem Wassereimer löschen.

Bitte recht freundlich!

Immer mehr Spiele werden mit Screen-Grabber ausgeliefert. Auch mit D.I.D.s T.F.X. kann man Bilder von seinen schönsten Flugmanövern machen. Einfach die Tasten "Control + Zifferntaste 4" gleichzeitig drücken. Der jeweilige Bildschirminhalt wird als LBM-File im T.F.X.-Verzeichnis abgelegt. Die Fotos hat Helmut Richter aus Nürnberg geschossen.

T.F.X.

Hier ein paar kleine Flugtips für angehende UNO-Piloten von J.C. Post aus Schnaittach.

Realismus

Bei den Realitätseinstellungen würde ich entweder den Modus "Realistisch" mit reduzierten G-Effekten oder aber "Militärisch" mit ausgeschalteten G-Effekten vorschlagen. Wenn Ihr "Militärisch" mit normalen G-Effekten fliegt, habt Ihr schon beim Antippen des Joysticks einen Blackout. Berücksichtigt dabei aber auch die Empfehlung des Programms!

Flugzeuge

Das beste Flugzeug ist meiner Meinung nach der Euro-Fighter. Er hat die stärkste Bewaffnung und ist am wenigsten.

Die F22 ist zwar schneller, aber wenn man einen Gegner hinter sich kommen läßt, ist man verloren. Aus diesem Grund ist die Bordkanone in der F22 höchstens für Bodenangriffe geeignet, beim Dogfight heißt es "Rakete oder Pleite". Mit dem EFA hingegen läßt sich gar mancher Bösewicht per Kanone vom Himmel holen, außerdem kann er zwei Raketen mehr laden als der F22. Zum F117A spare ich mir jeglichen Kommentar.

Bewaffnung

Bevorzugt die AA-ARM vor der AAM und nehmt die AS-RAAM anstatt Sidewinder. Mit dem Eurofighter nehme ich in der Regel 4 AA-ARMS, 2AM-RAAMS und 4 ASRAAMS mit, in der F22 jedoch 4 AA-ARMS und entweder AAMs oder AM-RAAMS.

Training

Ihr müßt zuerst das Training abschließen, bevor Ihr Euch mit Tour of Duty und Flashpoints befassen könnt. Glücklicherweise sind diese Einsätze nicht sehr schwer, und sterben könnt Ihr auch nicht. Hütet Euch dennoch vor unnötigen Ejects! Wenn Ihr ein Flugzeug unnötig verbratet, droht Euch das Kriegsgericht! Der Autopilot erkennt Berge nicht als Hindernisse an!!

Die Einsatzprofile

• Bombardieren

Im Zielflug steigt auf 6000 ft und macht die GBUs scharf. Setzt in zwei Meilen Entfernung vom Ziel zum Sturzflug an. Wenn Ihr das Ziel genau im Fadenkreuz habt, benutzt die LTD: Drückt Y Y F1. Wenn Ihr das Ziel richtig eingerichtet habt, laßt Eure Knallfrösche los. Sollte das Ziel danach noch nicht zerstört sein, drückt ALT L für eine Automatik-Landung, wobei Ihr aufgetankt und neu bewaffnet werdet und wiederholt das Ganze, bis das Ziel zerstört ist.

• Auftanken

Das Auftanken in der Luft ist keine große Sache, haltet Euch hier genau an das Handbuch.

• Lufthoheit

Ladet euch mit AA-ARMS voll, und los gehts. Benutzt auch Eure Kanone fleißig!

• Close Air Support

Nehmt AGM65E mit und wenn das nicht reicht, benutzt die Kanone (an dieser Stelle wünsche ich mir immer eine 30-mm-Avenger).

• Intercept

Nehmt AA-Arms, AMAAMS und ASRAAMS mit. Diese Missionen sind ziemlich zeitkritisch, also beeilt Euch!

Anti-Armor: Nicht gerade sehr schwer. AGM 65E, CSW oder Kanone machen Panzern das Leben schwer.

• Shiprun:

Probleme mit nervenden Schiffen? Die AGM 84 Harpoon wirkt Wunder!

Manche größeren Schiffe brauchen jedoch etwas mehr als ein oder zwei davon.

• Sam Supression

AGM 122A oder AGM 88. Vergeßt nicht, auf Stealth-Mode zu schalten!

• Anti Runway

Nein, nicht nur die Durandal ist geeignet, auch mit der AGM109 lassen sich befriedigende Ergebnisse erzielen.

• Dogfight

Wenn Ihr eine F117 fliegt, werdet Ihr kaum in Dogfights verwickelt, "But If You DO, You're Dead Meat!".

Mit der F22 ist es das Wichtigste, den Gegner nicht hinter sich kommen zu lassen, benutzt also Eure Raketen früh. Mit der Kanone habt Ihr höchstens gegen die MiG 21 eine Chance. Mit dem Eurofighter sieht die Sache schon ganz anders aus. Hier benutzt Ihr Eure Raketen, wenn Ihr es eilig habt, zum Ziel zu kommen, wenn der Treibstoff knapp ist, oder wenn Ihr einen Haufen Gegner am Hals habt. Wenn nur einzelne Flugzeuge anstehen, laßt die Kanone sprechen. Auf jeden Fall könnt Ihr immer mit dem EFA hinter den Banditen kommen.

Ein beliebter Trick ist es auch, den Gegner auszubremsen. Wenn er dicht hinter Euch sitzt, dann stellt die Triebwerke auf 60% und haut die Airbrakes rein. Wenn alles klappt, braust der Bogey geradewegs an Euch vorbei, und dann liegt es an Euch, ihn runterzuholen. Auf jeden Fall ist der Trick gut genug, um den Gegner so nah aufzulaufen zu lassen, daß er keine Raketen mehr schießen kann. Wenn es jedoch eine MiG 29 ist, habt Ihr verloren, da sie eine 30-mm-Kanone hat. Wenn eine IR-Rakete auf Euch gelockt ist, dann fliegt am besten genau auf sie zu. Im günstigsten Fall verliert sie die Erfassung, ohne daß Ihr "Flaren" müßt.

Bei Radarraketen kommt Ihr meistens ums "Chaffen" nicht herum, es wirkt aber manchmal Wunder, davor den Stealth-Modus einzuschalten. Ansonsten hilft auch der ECM, den Ihr danach wieder ausschalten solltet. Dabei kurvt wie wild herum, haltet Euch vielleicht an die Anweisungen des Bordcomputers ("They are all over you, do something, break right").

Codes "The even more Incredible Machine"

Level 2	DYNAMIX-ZZ2DB4CKH
Level 3	MACHINE-ZZ3C855ZC
Level 4	DISK-ZZ4866KD6
Level 5	SHUTTLE-ZZ5758116
Level 6	SATURN-ZZ6A2AZQC
Level 7	KING-ZZ7Z6ABHE
Level 8	DRAGON-ZZ7CEAVKE
Level 9	ANTS-ZZ975DXDP
Level 10	BASEBALL-ZZA6FEIFK
Level 11	BEAR-ZZB4DEYHM
Level 12	FISH-ZZCDBIVDG
Level 13	DALE-ZZE6BJLAR
Level 14	CHESTER TON-Z1Z3LNI8
Level 15	SIZE-Z11BFSEPW
Level 16	IRELAND-Z146DTR7U
Level 17	WORD-Z163111SPU
Level 18	BRIEF-Z172BXBTH
Level 19	HOT DOG-Z19Z814AMK
Level 20	COUNTDOWN-Z1A8615US2
Level 21	PSALMS-Z1B7116P1S
Level 22	TANK-Z1CFC18T1E
Level 23	NIGHT-Z1FA91BQGU
Level 24	GAMES-Z23621F2XY
Level 25	WESTERN-Z25741YAAZ
Level 26	LOG HOME-Z28AB1PTC1
Level 27	GRAPHICS-Z2E1F1VGJY
Level 28	KNUTH-Z3ACE2N5CZ
Level 29	DONALD-Z41EE2SL2M
Level 30	COMPACT DISK-Z4AC638K2Z
Level 31	SHAVER LAKE-Z52613G1G8
Level 32	RHEUMATISM-Z55C73MK17
Level 33	HARPSICHORD-Z626D44DGB
Level 34	MARKET-Z76AA5Z191
Level 35	DESK-Z76AA5Z191
Level 36	MYRTLE-Z7F5461MV2
Level 37	QUATERNION-Z89776253R
Level 38	AQUARIUM-Z91416EIJ9
Level 39	SHOE-Z9FBE75FSW
Level 40	FLOWER-ZA84878KW8
Level 41	STORE-ZAEZC86TLQ
Level 42	CLARE-ZB7CA7AXPA
Level 43	KERRY ZC6A98KELG
Level 44	FLANCE-ZD1AZ8G32G
Level 45	SEASON-ZD7918WN45
Level 46	TRIBOLOGY-ZE5E6AHTVZ
Level 47	ABRASIVE-ZF83DA4D9R
Level 48	DEFORMATION-ZFF9AQNFD
Level 49	ELASTIC-114B4B4G4G
Level 50	ADHESION-12ZDZBBLGK
Level 51	SPECTRA-1481ZEJYVA
Level 52	INDUCTION-15A8CEIAVE
Level 53	POLARIZATION-16A2FGACJV
Level 54	OVERJOY-1822FHAK22
Level 55	DISCURSIVE-196FEHFR28
Level 56	CROSS-1A424IBVFU
Level 57	CHOCOLATE-1BA1AIFP8Y
Level 58	PLATO-1C852JASTZ
Level 59	WELLSPRING-1E355LGC7Q
Level 60	HYDROPLANE-1F134LRKJ&
Level 61	PALM-215FAMKLFZ
Level 62	SOMBRERO-22BDDPFACB
Level 63	JOIST-24556P5YWK
Level 64	ASTRONAUT-25539QIFKK
Level 65	MARIONETTE-264Z6Q8VPI
Level 66	OSMIUM-27619SSTD9
Level 67	ASSURANCE-28C88STQNG
Level 68	CALCULATOR-2A584QXTV6
Level 69	SUPERIOR-2B9Z7X3V12
Level 70	PHILHARMONIC-2D872VDI82
Level 71	ANGULAR-2F32ZUWI46
Level 72	ZIPPER-3Z7BA123Q9S
Level 73	UMPIRE-3278913ET62
Level 74	RECOVER-338Z41EZSW
Level 75	SHADOW-34E3C11MKAC
Level 76	IONIZE-362FA146QRE
Level 77	QUAKE-39BA816TY9U
Level 78	OCTOBER-39DZ616PPCW
Level 79	BILATERAL-3BDA315F1ET
Level 80	LYRIC-3E4311D4MLL
Level 81	NEEDLE-41FC119NASG
Level 82	THEORY-43EA41CSG12
Level 83	LOBSTER-459161D47PZ
Level 84	SAMURAI-46F2D1EVKDB
Level 85	SPLICE-4B6351L7NB1

The even more Incredible Machine

Paßwörter für alle Hobby-Schrauber und Tüftelfixe hält Achim Fischer aus Rodgau bereit. Die etwas seltsamen

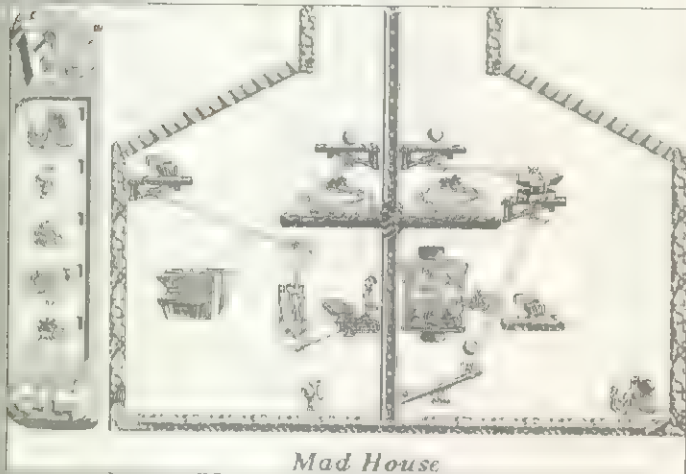
Zahlen-Buchstaben-Kombinationen sind Verschlüsselungen für die erreichte Punktzahl und sollten nicht weiter stören

Level 86	GULF-5Z1831MWGES
Level 87	RHOMBUS-54EZ41QKVYY
Level 88	OLIVE-54F461PCJIY
Level 89	POLYNOMIALS-5531E1RCENK
Level 90	PARAMETRIC-557F91PGJSN
Level 91	SOLAR SYSTEM-55C5D1SJDLZ
Level 92	MARBLE-55FD11P1A3Q
Level 93	HEAVY-566Z81KIBDQ
Level 94	REPUBLIC-56CZ41RECVE
Level 95	QUATRIN-5721D1RNT1
Level 96	TYRANNOSAUR-578E42ZEP4Z
Level 97	SULFURIC-57C851VM812
Level 98	DOPA-583751RCTR5
Level 99	MINARET-588DF1RU3YW
Level 100	DOVETAIL-58F961TIF26
Level 101	JASMINE-597821QTUNE
Level 102	WRANGLE-5AZAB1UJPHG
Level 103	KUDOS-5A9751TAH1E
Level 104	CULDESAC-5B3CZ1TPQPE
Level 105	YODEL-5BACE1WANJM
Level 106	XYLOPHONE-5C44223INAA
Level 107	MONKEY-5CFC81WNIVI
Level 108	HEIST-5DCA31RHMN4
Level 109	CAPTURE-5E98E1RFWHE
Level 110	PURSE-5F88424B27E
Level 111	HOBBY-6Z3991UZ1VF
Level 112	DEIFY-6154B1SM27Z
Level 113	MERGANSER-624DE2ZNNQ6C
Level 114	SEAL-635AE1W2SLK
Level 115	CONTRAPTION-6484F21ZH2C
Level 116	FLAX-65F171VVLC1
Level 117	PRIMORDIAL-6721F269YRN
Level 118	RAVE-685ZZ26GU32
Level 119	HYACINTH-68AC5256SDZ
Level 120	SPIDER-6B2Z829GYCY
Level 121	YAMMER-6C8B728TZTV
Level 122	NERVE-6DC4Z291IC8
Level 123	GRATE-6F1FB268J82
Level 124	EMULSION-7Z7A92BLYUB
Level 125	INPUT-718882CD3W4
Level 126	PARADISE-734CC2C7JPE
Level 127	SAMURAI-749952CEZBF
Level 128	CHAOS-765B826Z7IZ
Level 129	BRAWL-776Z729VT4F
Level 130	ASIDE-78D182DSJUZ
Level 131	AXIS-7A6442GQK4W
Level 132	OFFBEAT-7C2ZD2FAWZV
Level 133	QUIP-7D8AB2NWTTF3
Level 134	NEWMAN-7F2372N6D58
Level 135	SLOPE-81ZEF2Q5Z5Z
Level 136	TENON-82C252YRN4N
Level 137	CROSSCUT-848BF2YLD8A
Level 138	NORM-865FZ2UEQFQ
Level 139	HOUSE-8821Z2UGZZW
Level 140	MACARONI-897652K2Z6P
Level 141	TALON-8B3D72SZUIR
Level 142	BEAK-8CEFE2IDH2W
Level 143	BIRETTA-8EFAC2SSXCZ
Level 144	FREQUENT-91Z562U7XXZ
Level 145	STREAM-9296939TSA5
Level 146	UMIAK-948Z934WSGJ
Level 147	HIATUS-96D3A2T2RJ2
Level 148	CREEK-9915C3Z9T9A
Level 149	CROQUET-9B75136LPWY
Level 150	ACID-9D7F22UWY9Y
Level 151	BABY-9F4522S5RQI
Level 152	SEAN-A132Z357AQS
Level 153	QUALM-A2DB63DA7DK
Level 154	THIAMINE-A51Z73DTTJ
Level 155	TURN-A72783QKBPA
Level 156	KANGAROO-ABCF23CR8B6
Level 157	CONTENT-AFB7A3ILURA
Level 158	BELLOC-B3BD73E8ABN
Level 159	PASSWORD-B7CB13QF1G8

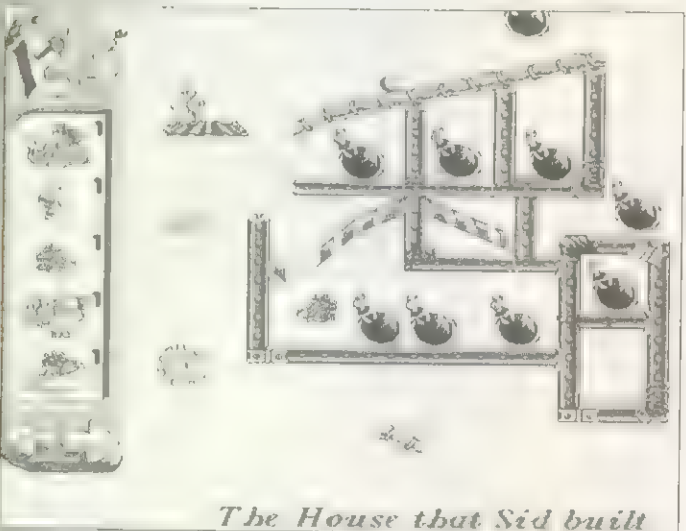
Incredible Toons

Norbert Kahlig aus Wien hat freundlicherweise die letzten sieben Levels von Dynamix Musedrama für uns gelöst und gleich als Screen Dumps festgehalten. Übrigens, wenn

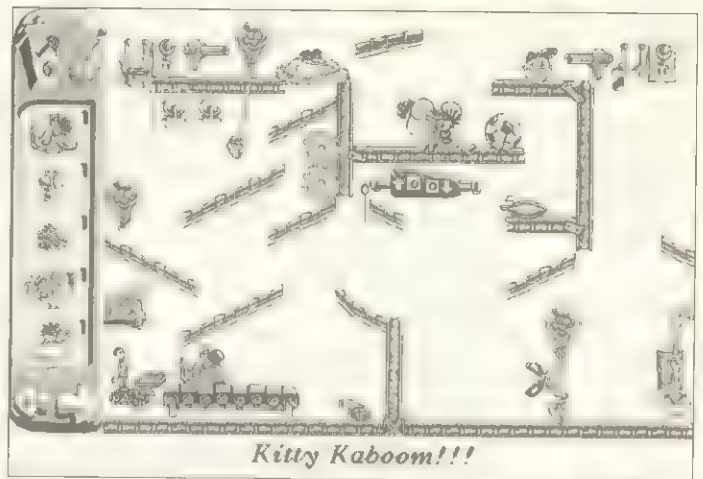
Ihr alle offiziellen Rätsel des Spiels löst, gibt's ein neues Paßwort. Wenn Ihr "WIND" unter "Secret Password" eingibt, dürft Ihr weitere Bonus-Puzzles lösen.



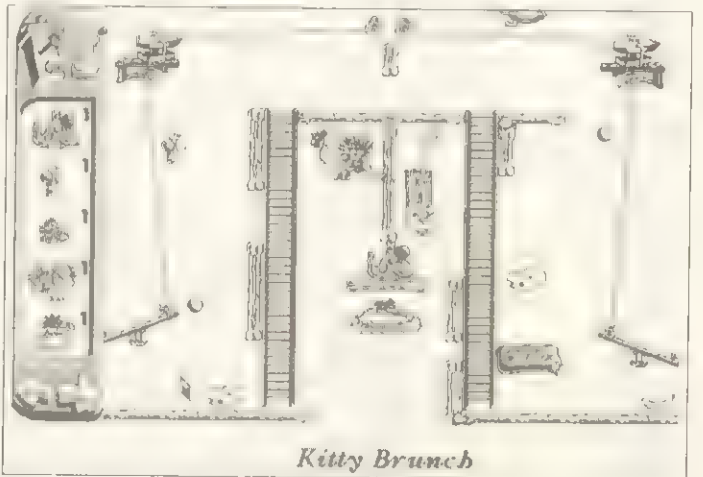
Mad House



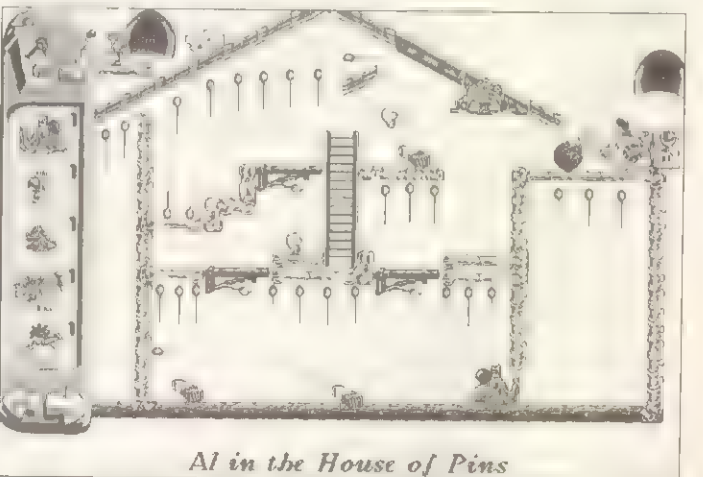
The House that Sid built



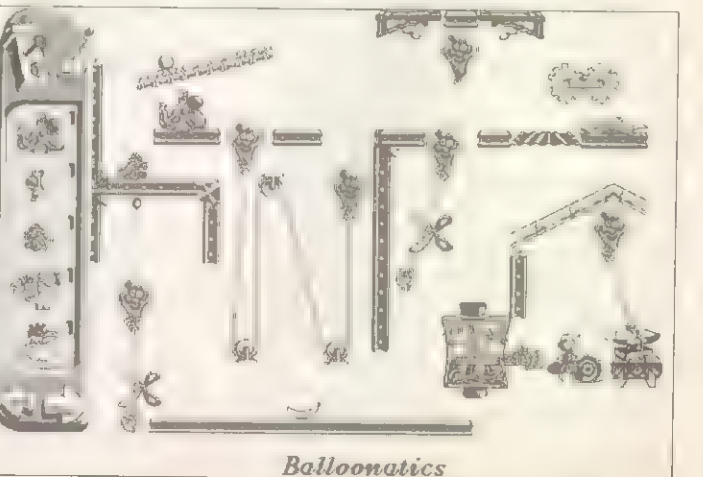
Kitty Kaboom!!!



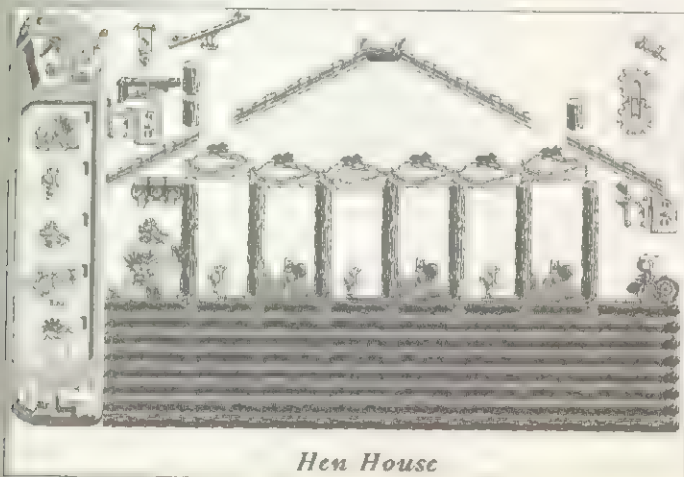
Kitty Brunch



Al in the House of Pins



Balloonatics



Hen House

Alone in the Dark 2

Alex "Warhammer" Lange-
mann aus München schreckt
vor nichts zurück und hat in
Infogrames *Alone in the Dark 2*
alle Geister eigenhändig aus-
getrieben.

Part 1: Der Garten

Gleich zu Beginn des Spiels
sollte man zunächst einmal
den Torwächter ausschalten,
sobald dieser wieder zu sich
gekommen ist. Wenn dies
erledigt ist, nimmt man die her-
umliegende Waffe und die Fla-
sche, welche man sofort läßt,
bzw. austrinkt. Als nächstes
geht man in Richtung des Hau-
ses, wo man die Steinskulptur
zur Seite schiebt, um weiterzu-
kommen. Der ankommende
Gegner sollte mit der Waffe
kein Problem darstellen. Nach-
dem man diesen besiegt hat,
nimmt man das Foto, geht
dann weiter geradeaus, bis
man zu einer Abzweigung
nach rechts kommt, die es ein-
zuschlagen gilt. Noch einen
Gegner beseitigt, kann man
eine weitere Flasche und die

Munition aufnehmen. Danach
nimmt man das Seil, das am
Rande einer Spielkarte auf
dem Boden liegt. Nach dieser
kleinen Abzweigung, geht man
wieder zurück zum Hauptweg,
dem man weiter geradeaus
folgt. Ein weiterer Gegner, man
geht nach oben, darauf nach
rechts, einen weiteren Gegner
besiegen und so weit gehen,
bis der Weg aufhört, wo man
die Munition nimmt und zur
Wegkreuzung zurückgeht.

Man geht jetzt nach unten,
tötet das nächste Ungeheuer,
nimmt das Buch und folgt dem
Weg so lange, bis man einen
Haken findet, den man selbst-
verständlich aufnimmt und zu-
sammen mit dem Seil benutzt.
Hat man es so weit geschafft,
geht es folgenderweise weiter:
Man tritt auf das Karo, geht in
die Höhle, wo es einen Geist
auszuschalten gilt, verschiebt
die Truhe, nimmt die zum Vor-
schein gekommene Karte. Lei-
der erscheint ein weiterer
Geist, dessen Ende nun gekom-
men ist. Man legt die Karte von
oben nun in den Altar und
schnappt sich den Säbel. An
der nun zugänglichen Leiter
klettert man zurück nach oben,
wo man zur Wegkreuzung

zurückkehrt. Man begibt sich
nun nach oben, dann nach
links und so schnell wie nur
irgendmöglich ein weiteres Mal
nach links, um keinen unnötigen
Ärger zu bekommen. Die
Lianen am Ende des Weges
sollten mit dem neuen Säbel
kein Problem darstellen. In der
Ecke wartet ein weiterer Geist
und nach dem Tod desselben
das Tagebuch.

Man benutzt jetzt ein weite-
res Mal das Seil zusammen mit
dem Haken, wobei man darauf
achten sollte, daß man mit dem
Gesicht zur Tür gewendet
steht. Unten angekommen,
nimmt man das vereinsamte
Geldstück vom Steinboden, be-
nutzt die Kurbel, um die Brücke
herabzulassen und nimmt sich
die Tüte. Ein Stückchen weiter
liegt ein Leichnam, unter dem,
nachdem man ihn angeschubst
hat, eine Zeitung zum Vor-
schein kommt, welche man be-
nutzt. Nun nimmt man den
Pfeifenreiniger und benutzt an
der Tür ein weiteres Mal die
Zeitung und darauf den Pfei-
fenreiniger. Man ist jetzt im Be-
sitz des Schlüssels und betritt
damit den nächsten Raum.
Den Gangster an der Klippe
kann man einfacherweise die

Klippe runterstoßen oder ihn
mit der aufgeblasenen Tüte er-
schrecken. Man nimmt sich die
Waffe, benutzt an der rechten
Seite der Uhr die Kurbel und
folgt dem damit freigelegten
Geheimgang, wo man ein
Buch und neue Munition findet.
Damit gewappnet, begibt man
sich in den Aufzug ins Haus.

Part 2: Das Haus

Zunächst tötet man den
Musiker, schnappt sich den
Piratenhaken und geht ein
Stockwerk nach oben. Hier
angelangt, nimmt man das
Waschbrett, das neben dem
Eimer steht und geht durch die
obere Tür, hinter der man den
Gangster beseitigt und noch
ein Päckchen Munition auf-
nimmt. Mit dem Waschbrett
von oben dreht man die "Zie-
scheiben" solange, bis alle das
selbe Symbol aufzeigen, näm-
lich ein Karo. Durch die nun
geöffnete Tür kann man in den
Weinkeller hinabsteigen, nach-
dem man den Gangster getö-
tet hat. Beim Durchsuchen des
Kellers findet man ein paar
Bücher, eine Flasche und eine
Portion Whiskey, welche man
mitnehmen sollte. Hier unter-
wirft den Coin von oben in den

**EIN HERZ FÜR
STRAUCHDIEBE**

Viele Vögel haben unsere heimi-
schen Sträucher zum Fressen
gern. Im Gegensatz zu exoti-
schen Ziergewächsen liefern sie
ihnen reiche Beute. "Hecken"
auch Sie etwas Gutes für Ihren
Garten aus. Näheres in der Bro-
schüre "Heimische Sträucher"
(für 3,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

 NABU Naturschutzbund
Deutschland

Probleme bei Rollenspielen?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl.
Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen
Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places 1 & 2	Goblin 2 & 3	Prophecy of the Shadow
Alone in the Dark 1 & 2	Inca 2	Quest for Glory 3 & 4
Amazon	Indiana Jones 3 & 4	Return of the Phantom
Amberstar 1 & 2 (Amber)	Innocent until caught	Return to Zork
Batavial at Kroendor	Ishtar 1 & 2	Rings of Power
Blue Force	King's Quest 5 & 6	Santa's Magic
Dr. K Rogers 2	Lands of Lore	Schatten Silbersee
Comparisons of Xanth	Larry 6	Shadows of the Past
Cruise for a Corpse	Legend 1 & 2	Snake Quest 4 & 5
Curse of Enchantia	Leg. of Kyandia 1 & 2 (HOF)	Star Trek: The Next Generation
Daemonsgate	Legends of Valour	Star Trek: The Motion Picture
Darksied	Loom	Treasures of the Sav. Frontier
Day of the Tentacle	Lost in Time	Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.)
Dungeon Master	Mure of the Temptress	Ultima 7 - 2 Teil
Eco Quest 1 & 2	Might and Magic 3, 4 & 5	Ultima Underworld 1 & 2
Envi 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Veil of Darkness
Fernman	Obitax	Warriors of the eternal Sun (MD)
Evil of the Beholder 1, 2 & 3	Peppers Adventure in Time	Waxworks
Ex-Jolly Phantas	Planet 9, from a 4 Space	Wien
Ex-Jolly Phantas	Plus Quest 1 & 2	Wizards 6 & 7
Ex-Jolly Phantas	Plus Quest 3 & 4	

Preis für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei
Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magie Line c/o M. V. Müller
Gerhardstr. 134c
10557 Berlin Tel/Fax: 030/391 84 95

Bestellungen Montag bis 19 Uhr, sonst Anruf.

SOFTWARE SALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG TEL: 05021/9104168-417 FAX: 05021/9104038-404

LADENGESCHAFT JETZT AUCH IN HANNOVER,

MARKTSTRASSE 47 (NÄHE MARKTHALLE)

Automaten, wodurch man zwei "Tokens" erhält. Man verläßt nun diesen Raum und begibt sich in den Vorraum, wo man als erstes einen Typen in Unterwäsche besiegen muß, wodurch man einen Sack erhält, in dem man ein Weihnachtsmannkostüm findet, das man sich sofort überziehen sollte.

Anschließend geht es nach oben. Da man ja das Kostüm anhat, ruft der Koch nicht um Hilfe. Weiter den Gang lang, trifft man einige Gegner, die jedoch kein Problem darstellen sollten. Weiter geht es folgendermaßen: Vom Treppenaufgang aus begibt man sich nach rechts, dann nach links, wieder nach rechts und ein weiteres Mal nach rechts. In der Küche angeangt, nimmt man sich die Pfanne, den Wein und das Gift. Das Essen sollte man direkt vor Ort verzehren. Das Gift benutzt man mit dem Wein, wodurch man vergifteten Wein erhält (logisch, ne?). Vom Weihnachtsbaum nimmt man sich die Billardkugel und bei der Statue auf der Seite bedient man sich der Krone. Wieder zurück in der Küche, geht man durch die zweite Tür in die große Halle und legt dort den ungesunden Wein vor die Doppeltür. Einen Moment später öffnet sich die Tür und man kann hindurchschreiten. Hier wirft man die beiden Tokens aus dem Keller in die Maschine, worauf sich die hintere Tür öffnen sollte. Durch diese Tür gelangt man ins Schlafzimmer, wo man die Waffe und die kugelsichere Weste mitnimmt.

Zurück in der Halle begibt man sich nach oben, wo man alle Gegner beseitigt und durch die nächste Tür geht. Von den folgenden Türen benutzt man die erste von links, tötet den Mann und schnappt sich das Schwert. Weiter hinten am Billardtisch findet man einen Revolver, den man natürlich nicht verschmähen sollte. Im Regal bei den Statuen nimmt man das Buch und das alte Pergamentstück. Die Billardkugel vom Christbaum legt man in die Mitte der großen Maschine in der Mitte des Raumes. Die Krone, die man erst vorhin organisiert hat, setzt man auf die Buste der Königin. Im nächsten Raum muß man zunächst die garstigen Schwerthände beseitigen, worauf man ein weiteres Pergament nehmen und benutzen kann. Im angrenzenden Raum, in den man durch die zweite Tür gelangt, liegt ein Talisman auf dem Boden, welchen man sofort aufhebt (Falls

besagter Talisman nicht hier herumliegen sollte, muß man entweder die Krone auf dem Altar benutzen oder die Prozedur im Billardraum wiederholen). Nachdem man den Talisman in seinen Besitz gebracht hat, nimmt man die Nachricht und trinkt die Flasche aus.

Im nächsten Raum öffnet man die Kiste, nimmt sich die Waffe aus dieser und lädt sie (die Waffe, nicht die Truhe !!). Weiter im Spiel gilt es nun zunächst, einen "Ninja" und einen Standardgegner zu eliminieren, worauf man einen Schlüssel und eine Granate findet. Auf dem Boden liegt eine Dublone und einen Raum weiter oben findet man ein "Jack in the Box", womit man die Dublone benutzt. Ist dies geschehen, nimmt man das Pompoon und geht durch die letzte der Türen, hinter der man den Clown findet. Nachdem man abgespeichert hat, kann man durch die obere Türe gehen: Sobald man die Schlangen gesehen hat, geht man zurück, wirft den Pompoon in die Tür, dem der Clown folgt. Wartet man nun einige Spielzyklen, kann man den Raum gefahrlos betreten und durch eine Öffnung in der Wand nach unten klettern. Sollten einen dann noch einige Gegner stören, einfach die Granate benutzen. Wieder im Billardraum, benutzt man den Schlüssel mit der Tür. Als nächstes den Piratenhaken mit dem Gitter verwenden, den Raum wieder verlassen und in die Halle nach unten gehen, wo man von Elizabeth gefangen genommen wird.

Part 3: Das Mädchen

Man steuert nun nicht mehr den Helden, sondern das Mädchen. Gleich zu Beginn muß man die Planken zur Seite schieben, um in den dahinterliegenden Raum zu gelangen. Hier angelangt, nimmt man sich den Korn sack, das Sandwich und den Pfefferstreuer mit. Das Korn aus dem Streuer gibt man dem Papagei zu kauen und rennt durch die nächste Tür sofort nach oben. Im nächsten Screen findet man eine kleine Nische, in der man sich so lange verstecken muß, bis der ankommende Pirat vorübergegangen ist. Ist er vorbeigelaufen, rennt man zurück zur zweiten Leiter und klettert dort hinauf. Über eine weitere Leiter gelangt man auf das Hauptdeck, wo man etwas weiter wieder nach unten geht, um die dort befindlichen Fässer als Deckung zu benutzen. Ist man an der zweiten Luke angekom-

men, nimmt man sich den Anzündker und klettert die geöffnete Luke hinunter. Im Raum des Kapitäns öffnet man die Truhe und schnappt sich die Kanone. Im Buchregal findet man zudem noch eine Vase und neben dem Bett steht ein Wanderstock. Benutzt man die Kanone, steht sie vor der Tür. Nimmt man den Pfefferstreuer in die Hand und geht auf die Kanone zu, ist sie geladen (man sollte nun abspeichern). Die Vase wirft man gegen die Tür, sie öffnet sich, und ein Pirat kommt zum Vorschein.

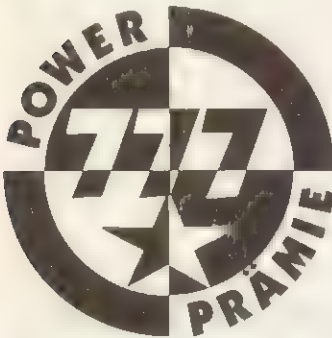
Benutzt man nun den Anzündker und geht auf die Kanone nochmals zu, zündet diese und der Pirat reicht einem freundlicherweise seinen Löffel. Auf dem Korridor hinter der Tür nimmt man die Glocke auf und geht wieder zurück zu der Tür, aus der man gerade gekommen ist. Man nimmt sich hier die Hahnenkralle und benutzt die Glocke neben dem Möbelstück bei den Fenstern. Sobald sich der Schrank öffnet, flitzt man hinein und erhält so einen Schlüssel. Zurück im Haus benutzt man den Schlüssel mit dem Kabinett, das in dem Raum steht, der an den Raum mit dem Christbaum angrenzt (!?!). Auf diese Weise erhält man eine Eisbox und etwas Molasse. In der Halle etwas später folgt einem ein Gegner, den man los wird, indem man in der Türöffnung zur Küche entweder die Eisbox oder die Molasse ablegt und dann ein Stückchen zurückgeht. Nun geht man nach oben und erledigt den Typen entweder mit der Eisbox oder der Molasse (eben mit dem, was man noch in der Tasche hat). Im Billardraum geht man durch die Geheimtür in die Zelle, welche man durchquert, um in dem Raum dahinter den Wanderstock des Kapitäns auf dem Schreibtisch neben der Zellentür zu benutzen. So erhält man einen weiteren Schlüssel und ein bißchen was zu lesen. Nun geht man in den Altarraum und legt den Wanderstock auf den Altar, worauf man sich in der Halle wiederfindet (man sollte vielleicht mal wieder abspeichern). In der Küche kommt zur Abwechslung wieder einmal ein Gegner, vor dem man davonläuft, bis dieser auf die Nase fällt. Dann mit der Glocke den Speiselift holen und sich von den Köchen gefangen nehmen lassen !!!

Part 4: The Jolly Roger

In diesem letzten Teil des Abenteuers steuert man die

Arme des Helden. Irgendwo im ersten Raum liegt der Schlüssel für die Tür herum, den man sich nimmt, um den Raum zu verlassen. Den ersten Piraten tötet man, um sich seines Säbels bedienen zu können. Durch die große Tür kann man auch diese Zelle verlassen. Den Piraten im Zimmer mit dem Papageien töten und sich die Waffe und Flasche nehmen. Im Korridor dahinter tötet man einen weiteren Gegner mit der Waffe und nimmt die Knarre und den Rest mit. Weiter geht es durch die Tür im Heizraum. Danach gilt es erstmal, wieder zwei Gegner zu töten und sich danach den Poke, die Zange und den Schlüssel schnappen. Im Korridor öffnet man dann die Tür mit dem Schlüssel, um so in die Waffenkammer zu gelangen. Dort entledigt man sich des Ungeziefers und nimmt das Faß sowie das Buch. Weiter gehts die Leiter rauf, in den Raum mit der Kanone, deren Drahtseil man mit der Zange durchwickelt. Die Kurbel der Kanone mit der "Push"-Option drehen und dann weiter in den gegenüberliegenden Raum, wo man das Faß abstellt, ohne die Piraten aufzuwecken. Nun benutzt man den Docht mit dem hinteren Teil der Kanone und zündet ihn mit dem Poke an. Im gegenüberliegenden Raum nimmt man sich den Goldsack und die Flasche. Ersteren benutzt man mit einer der beiden Türen und tötet die auftauchenden Köche. Man geht nun weiter in den Raum mit dem großen Koch, wo man eine Karte aus Metall erhält. Wieder auf dem Korridor: Die Karte benutzt man mit der Tür, die der Küche gegenüberliegt. Darauf wird man von Elizabeth gefangen genommen. Wieder im Spiel, benutzt man den verwandelten Wanderstock, um zum Altar zu gehen. Mit der Hahnenkralle tötet man Elizabeth und verläßt den Raum, um auf das Hauptdeck zu klettern, wo man möglichst alle Piraten tötet. Man nimmt nun den Piratenhaken vom Musiker und klettert den Zentralmast nach oben, wo man den Haken mit dem Seil benutzt, um hinüber zu schwingen. Drüben tötet man den Ninja und nimmt sich sein Schwert. Man springt hinunter und geht auf den Zentralmasten zu, wobei man nach Möglichkeit den einäugigen Jack meidet. Man benutzt die Zange und geht zu dem Mädchen. Geht nun zur Kanone, die auf den Mast gerichtet ist, löscht die Flamme und

benutzt Kapitän Nichols Schwert, um den finalen Kampf gegen "ONE EYE JACK" zu bestehen



Gabriel Knight

Von Christian Giegerich aus Aschaffenburg stammt die Komplettlösung zu Sierras neuestem Gruseladventure. It's Voodoo-Time!

Der erste Tag

Gabriel nimmt sich die Zeitung und blättert sie durch. Lupe und Pinzette werden vom Schreibtisch stibitzt und vom Bücherregal links oben eine Lektüre von Heinz Ritter durch-

gelesen. Die Leselust packt unseren Schriftsteller: Rechts oben im Regal findet man noch ein interessantes Buch über Schlangen, und im Regal links von der Tür ein Deutsch-Englisch-Wörterbuch. Aus der Kasse schnappt sich Gabriel den Kassengutschein über 20 Dollar, danach wird Grace mehrmals auf das Stichwort "Messages" angesprochen. Die Oma rief an sowie Mosley von der Polizei, und dann war da noch ein mysteriöser Anruf aus Deutschland. Gabriel verläßt den Laden und macht sich auf zur Großmutter. Die wird vollständig ausgefragt. Nach der Unterhaltung steigt man den Dachboden hinauf. Dort wandert das Notizbuch vom Großvater ins Inventar, das sich Gabriel dort genauer ansieht (das Notizbuch!).

Eines der großen Probleme im Spiel ist die Uhr: Die Zeiger werden auf 3 Uhr gestellt, die äußere Drehscheibe so angeordnet, daß der Drachenkopf oben steht. Danach nur noch an dem Aufziehschlüssel drehen, und die Uhr springt auf. Ihr entnimmt Gabriel Knight Brief und Foto. Man liest nun den Brief im Inventar und

schauf auf gleiche Weise das Bild genauer an. Nun steige man wieder hinab zur Oma und fragt sie über "Heinz Ritter" aus, bevor man geht.

Nun zum Polizeipräsidium. Der Desksergant wird von Gabriel über "Mosely", "Photographs" und "Crime Scene" ausgefragt. Er will uns jedoch nicht verraten, wo sich der Tatort befindet. Auf zum Jackson Square: Dort betritt Gabriel den nordwestlichen Teil des Parks. Wenn er sich dem Schauspieler nähert, verfolgt dieser ihn. Nun muß man es schaffen, zum Polizisten hinunter zu kommen, ohne, daß sich andere Parkbesucher den beiden nähern, sonst geht das Ganze von vorne los. Unten angekommen, fängt die Nervensäge an, den Polizisten zu ärgern, worauf dieser ihn durch den Park jagt. Gabriel nutzt die Gelegenheit und hört am Motorrad den Polizeifunk ab: Nun weiß er, wo sich der Tatort befindet! Auf der Greater New Orleans Map fährt man sogleich dorthin und trifft Mosely. Nach der Zwischensequenz wird das plattgedrückte Gras (rechts) per Lupe näher untersucht. Mit der Pinzette pickt Gabriel dort ein

Stück Schlangenhaut auf. Die Zeichen auf dem Boden werden mit dem Notizbuch abgeschrieben. Nachdem man die Blutstelle näher angeschaut und etwas Schlamm von der Nähe des Sees aufgenommen hat, kann der Platz wieder verlassen werden. Nächster Ort: Dixieland Drug Store. Das Schild auf der Theke wird betrachtet und der Ladenbesitzer wird auf's Stichwort "St. John's Eve" angesprochen. Nachdem ihm Gabriel das Foto des Ermordeten gezeigt hat, wird der Verkäufer auf "Voodoo Murders" angeschwätzt. Ortswechsel: Police Station. Nun betritt man Mosley's Büro, wo man diesen über "Patterns" und "Other Patterns" ausfragt.

Man erfährt, daß Officer Franks über die entsprechenden Akte verfügt. Gabriel verfaßt also das Büro und spricht die Polizistin mit dem Aufrufezeichen-Icon darauf an, worauf sie sie uns heraussucht. Man schaut sich die Akte an und gibt sie Officer Franks zurück. Wieder in Mosley's Büro, wird unser Freund von uns gebeten, ein Foto für das neue Buch schießen zu lassen, worauf er Officer Franks hereinruft. Nach-

Novatek

Medien Service

Kurfürstenstr. 1, 45138 Essen
Tel. 0201-27 06 95, Fax. 0201-27 06 95

Sprechzeiten: Mo – Fr von 10.00 Uhr – 13.00 Uhr, 15.00 Uhr – 17.00 Uhr

PC Programme 3,5"			Medien Service			Kurfürstenstr. 1, 45138 Essen			
1. 1999 of Version	119.95		4. Clash of Steel	109.95		3. Links Pinballs SVGA	59.95	2. Ringworld	99.95
2. 3D Construction Kit 2	139.95		5. Classic Adventure	119.95		4. Lombard Race Rally	29.95	3. Robocod 2.0	89.95
3. 350 America Sub 2	99.95		6. Colors Mission	109.95		5. Lombard 2000 3d	29.95	4. Robocod 3.0	89.95
4. 7 Cities of Gold 2	94.95		7. Combat Classics 2	89.95		6. Lombard 2000 3d	29.95	5. Rome AD 2	99.95
5. 7 Cities of Gold 2	94.95		8. Complete Chess System	89.95		7. Lombard 2000 3d	29.95	6. Sensible Soccer 2	89.95
6. 7 Cities of Gold 2	94.95		9. Conquered Kingdoms	89.95		8. Lombard 2000 3d	29.95	7. Sensible Soccer 2	89.95
7. 7 Cities of Gold 2	94.95		10. Conquered Kingdoms	89.95		9. Lombard 2000 3d	29.95	8. Sensible Soccer 2	89.95
8. 7 Cities of Gold 2	94.95		11. Crazy Cars 3d	89.95		10. Lombard 2000 3d	29.95	9. Sensible Soccer 2	89.95
9. 7 Cities of Gold 2	94.95		12. Crazy Cars 3d	89.95		11. Lombard 2000 3d	29.95	10. Sensible Soccer 2	89.95
10. 7 Cities of Gold 2	94.95		13. Crazy Cars 3d	89.95		12. Lombard 2000 3d	29.95	11. Sensible Soccer 2	89.95
11. 7 Cities of Gold 2	94.95		14. Crazy Cars 3d	89.95		13. Lombard 2000 3d	29.95	12. Sensible Soccer 2	89.95
12. 7 Cities of Gold 2	94.95		15. Crazy Cars 3d	89.95		14. Lombard 2000 3d	29.95	13. Sensible Soccer 2	89.95
13. 7 Cities of Gold 2	94.95		16. Crazy Cars 3d	89.95		15. Lombard 2000 3d	29.95	14. Sensible Soccer 2	89.95
14. 7 Cities of Gold 2	94.95		17. Crazy Cars 3d	89.95		16. Lombard 2000 3d	29.95	15. Sensible Soccer 2	89.95
15. 7 Cities of Gold 2	94.95		18. Crazy Cars 3d	89.95		17. Lombard 2000 3d	29.95	16. Sensible Soccer 2	89.95
16. 7 Cities of Gold 2	94.95		19. Crazy Cars 3d	89.95		18. Lombard 2000 3d	29.95	17. Sensible Soccer 2	89.95
17. 7 Cities of Gold 2	94.95		20. Crazy Cars 3d	89.95		19. Lombard 2000 3d	29.95	18. Sensible Soccer 2	89.95
18. 7 Cities of Gold 2	94.95		21. Crazy Cars 3d	89.95		20. Lombard 2000 3d	29.95	19. Sensible Soccer 2	89.95
19. 7 Cities of Gold 2	94.95		22. Crazy Cars 3d	89.95		21. Lombard 2000 3d	29.95	20. Sensible Soccer 2	89.95
20. 7 Cities of Gold 2	94.95		23. Crazy Cars 3d	89.95		22. Lombard 2000 3d	29.95	21. Sensible Soccer 2	89.95
21. 7 Cities of Gold 2	94.95		24. Crazy Cars 3d	89.95		23. Lombard 2000 3d	29.95	22. Sensible Soccer 2	89.95
22. 7 Cities of Gold 2	94.95		25. Crazy Cars 3d	89.95		24. Lombard 2000 3d	29.95	23. Sensible Soccer 2	89.95
23. 7 Cities of Gold 2	94.95		26. Crazy Cars 3d	89.95		25. Lombard 2000 3d	29.95	24. Sensible Soccer 2	89.95
24. 7 Cities of Gold 2	94.95		27. Crazy Cars 3d	89.95		26. Lombard 2000 3d	29.95	25. Sensible Soccer 2	89.95
25. 7 Cities of Gold 2	94.95		28. Crazy Cars 3d	89.95		27. Lombard 2000 3d	29.95	26. Sensible Soccer 2	89.95
26. 7 Cities of Gold 2	94.95		29. Crazy Cars 3d	89.95		28. Lombard 2000 3d	29.95	27. Sensible Soccer 2	89.95
27. 7 Cities of Gold 2	94.95		30. Crazy Cars 3d	89.95		29. Lombard 2000 3d	29.95	28. Sensible Soccer 2	89.95
28. 7 Cities of Gold 2	94.95		31. Crazy Cars 3d	89.95		30. Lombard 2000 3d	29.95	29. Sensible Soccer 2	89.95
29. 7 Cities of Gold 2	94.95		32. Crazy Cars 3d	89.95		31. Lombard 2000 3d	29.95	30. Sensible Soccer 2	89.95
30. 7 Cities of Gold 2	94.95		33. Crazy Cars 3d	89.95		32. Lombard 2000 3d	29.95	31. Sensible Soccer 2	89.95
31. 7 Cities of Gold 2	94.95		34. Crazy Cars 3d	89.95		33. Lombard 2000 3d	29.95	32. Sensible Soccer 2	89.95
32. 7 Cities of Gold 2	94.95		35. Crazy Cars 3d	89.95		34. Lombard 2000 3d	29.95	33. Sensible Soccer 2	89.95
33. 7 Cities of Gold 2	94.95		36. Crazy Cars 3d	89.95		35. Lombard 2000 3d	29.95	34. Sensible Soccer 2	89.95
34. 7 Cities of Gold 2	94.95		37. Crazy Cars 3d	89.95		36. Lombard 2000 3d	29.95	35. Sensible Soccer 2	89.95
35. 7 Cities of Gold 2	94.95		38. Crazy Cars 3d	89.95		37. Lombard 2000 3d	29.95	36. Sensible Soccer 2	89.95
36. 7 Cities of Gold 2	94.95		39. Crazy Cars 3d	89.95		38. Lombard 2000 3d	29.95	37. Sensible Soccer 2	89.95
37. 7 Cities of Gold 2	94.95		40. Crazy Cars 3d	89.95		39. Lombard 2000 3d	29.95	38. Sensible Soccer 2	89.95
38. 7 Cities of Gold 2	94.95		41. Crazy Cars 3d	89.95		40. Lombard 2000 3d	29.95	39. Sensible Soccer 2	89.95
39. 7 Cities of Gold 2	94.95		42. Crazy Cars 3d	89.95		41. Lombard 2000 3d	29.95	40. Sensible Soccer 2	89.95
40. 7 Cities of Gold 2	94.95		43. Crazy Cars 3d	89.95		42. Lombard 2000 3d	29.95	41. Sensible Soccer 2	89.95
41. 7 Cities of Gold 2	94.95		44. Crazy Cars 3d	89.95		43. Lombard 2000 3d	29.95	42. Sensible Soccer 2	89.95
42. 7 Cities of Gold 2	94.95		45. Crazy Cars 3d	89.95		44. Lombard 2000 3d	29.95	43. Sensible Soccer 2	89.95
43. 7 Cities of Gold 2	94.95		46. Crazy Cars 3d	89.95		45. Lombard 2000 3d	29.95	44. Sensible Soccer 2	89.95
44. 7 Cities of Gold 2	94.95		47. Crazy Cars 3d	89.95		46. Lombard 2000 3d	29.95	45. Sensible Soccer 2	89.95
45. 7 Cities of Gold 2	94.95		48. Crazy Cars 3d	89.95		47. Lombard 2000 3d	29.95	46. Sensible Soccer 2	89.95
46. 7 Cities of Gold 2	94.95		49. Crazy Cars 3d	89.95		48. Lombard 2000 3d	29.95	47. Sensible Soccer 2	89.95
47. 7 Cities of Gold 2	94.95		50. Crazy Cars 3d	89.95		49. Lombard 2000 3d	29.95	48. Sensible Soccer 2	89.95
48. 7 Cities of Gold 2	94.95		51. Crazy Cars 3d	89.95		50. Lombard 2000 3d	29.95	49. Sensible Soccer 2	89.95
49. 7 Cities of Gold 2	94.95		52. Crazy Cars 3d	89.95		51. Lombard 2000 3d	29.95	50. Sensible Soccer 2	89.95
50. 7 Cities of Gold 2	94.95		53. Crazy Cars 3d	89.95		52. Lombard 2000 3d	29.95	51. Sensible Soccer 2	89.95
51. 7 Cities of Gold 2	94.95		54. Crazy Cars 3d	89.95		53. Lombard 2000 3d	29.95	52. Sensible Soccer 2	89.95
52. 7 Cities of Gold 2	94.95		55. Crazy Cars 3d	89.95		54. Lombard 2000 3d	29.95	53. Sensible Soccer 2	89.95
53. 7 Cities of Gold 2	94.95		56. Crazy Cars 3d	89.95		55. Lombard 2000 3d	29.95	54. Sensible Soccer 2	89.95
54. 7 Cities of Gold 2	94.95		57. Crazy Cars 3d	89.95		56. Lombard 2000 3d	29.95	55. Sensible Soccer 2	89.95
55. 7 Cities of Gold 2	94.95		58. Crazy Cars 3d	89.95		57. Lombard 2000 3d	29.95	56. Sensible Soccer 2	89.95
56. 7 Cities of Gold 2	94.95		59. Crazy Cars 3d	89.95		58. Lombard 2000 3d	29.95	57. Sensible Soccer 2	89.95
57. 7 Cities of Gold 2	94.95		60. Crazy Cars 3d	89.95		59. Lombard 2000 3d	29.95	58. Sensible Soccer 2	89.95
58. 7 Cities of Gold 2	94.95		61. Crazy Cars 3d	89.95		60. Lombard 2000 3d	29.95	59. Sensible Soccer 2	89.95
59. 7 Cities of Gold 2	94.95		62. Crazy Cars 3d	89.95		61. Lombard 2000 3d	29.95	60. Sensible Soccer 2	89.95
60. 7 Cities of Gold 2	94.95		63. Crazy Cars 3d	89.95		62. Lombard 2000 3d	29.95	61. Sensible Soccer 2	89.95
61. 7 Cities of Gold 2	94.95		64. Crazy Cars 3d	89.95		63. Lombard 2000 3d	29.95	62. Sensible Soccer 2	89.95
62. 7 Cities of Gold 2	94.95		65. Crazy Cars 3d	89.95		64. Lombard 2000 3d	29.95	63. Sensible Soccer 2	89.95
63. 7 Cities of Gold 2	94.95		66. Crazy Cars 3d	89.95		65. Lombard 2000 3d	29.95	64. Sensible Soccer 2	89.95
64. 7 Cities of Gold 2	94.95		67. Crazy Cars 3d	89.95		66. Lombard 2000 3d	29.95	65. Sensible Soccer 2	89.95
65. 7 Cities of Gold 2	94.95		68. Crazy Cars 3d	89.95		67. Lombard 2000 3d	29.95	66. Sensible Soccer 2	89.95
66. 7 Cities of Gold 2	94.95		69. Crazy Cars 3d	89.95		68. Lombard 2000 3d	29.95	67. Sensible Soccer 2	89.95
67. 7 Cities of Gold 2	94.95		70. Crazy Cars 3d	89.95		69. Lombard 2000 3d	29.95	68. Sensible Soccer 2	89.95
68. 7 Cities of Gold 2	94.95		71. Crazy Cars 3d	89.95		70. Lombard 2000 3d	29.95	69. Sensible Soccer 2	89.95
69. 7 Cities of Gold 2	94.95		72. Crazy Cars 3d	89.95		71. Lombard 2000 3d	29.95	70. Sensible Soccer 2	89.95
70. 7 Cities of Gold 2	94.95		73. Crazy Cars 3d	89.95		72. Lombard 2000 3d	29.95	71. Sensible Soccer 2	89.95
71. 7 Cities of Gold 2	94.95		74. Crazy Cars 3d	89.95		73. Lombard 2000 3d	29.95	72. Sensible Soccer 2	89.95
72. 7 Cities of Gold 2	94.95		75. Crazy Cars 3d	89.95		74. Lombard 2000 3d	29.95	73. Sensible Soccer 2	89.95
73. 7 Cities of Gold 2	94.95		76. Crazy Cars 3d	89.95		75. Lombard 2000 3d	29.95	74. Sensible Soccer 2	89.95
74. 7 Cities of Gold 2	94.95		77. Crazy Cars 3d	89.95		76. Lombard 2000 3d	29.95	75. Sensible Soccer 2	89.95
75. 7 Cities of Gold 2	94.95		78. Crazy Cars 3d	89.95		77. Lombard 2000 3d	29.95	76. Sensible Soccer 2	89.95
76. 7 Cities of Gold 2	94.95		79. Crazy Cars 3d	89.95		78. Lombard 2000 3d	29.95	77. Sensible Soccer 2	89.95
77. 7 Cities of Gold 2	94.95		80. Crazy Cars 3d	89.95		79. Lombard 2000 3d	29.95	78. Sensible Soccer 2	89.95
78. 7 Cities of Gold 2	94.95		81. Crazy Cars 3d	89.95		80. Lombard 2000 3d	29.95	79. Sensible Soccer 2	89.95
79. 7 Cities of Gold 2	94.95		82. Crazy Cars 3d	89.95		81. Lombard 2000 3d	29.95	80. Sensible Soccer 2	89.95
80. 7 Cities of Gold 2	94.95		83. Crazy Cars 3d	89.95		82. Lombard 2000 3d	29.95	81. Sensible Soccer 2	89.95
81. 7 Cities of Gold 2	94.95		84. Crazy Cars 3d	89.95		83. Lombard 2000 3d	29.95	82. Sensible Soccer 2	89.95
82. 7 Cities of Gold 2	94.95		85. Crazy Cars 3d	89.95		84. Lombard 2000 3d	29.95	83. Sensible Soccer 2	89.95
83. 7 Cities of Gold 2	94.95		86. Crazy Cars 3d	89.95		85. Lombard 2000 3d	29.95	84. Sensible Soccer 2	89.95
84. 7 Cities of Gold 2	94.95		87. Crazy Cars 3d	89.95		86. Lombard 2000 3d	29.95	85. Sensible Soccer 2	89.95
85. 7 Cities of Gold 2	94.95		88. Crazy Cars 3d	89.95		87. Lombard 2000 3d	29.95	86. Sensible Soccer 2	89.95
86. 7 Cities of Gold 2	94.95		89. Crazy Cars 3d	89.95		88. Lombard 2000 3d	29.95	87. Sensible Soccer 2	89.95
87. 7 Cities of Gold 2	94.95		9						

dem ein Foto geschossen wurde, antworten wir Mosely "Hold on while I go and check my hair" und verziehen uns so nach draußen, wo wir uns die Akte stibitzen, unter den Fotokopierer und wieder zurück legen. Danach wieder in Mosley's Büro und das Bild schießen lassen. Um den Tag zu beenden, fahren sie in den Buchladen zurück und sprechen Grace auf "Request Research" und "Check out Malia Gedde" an. Die Nacht bricht herein, und Gabriel hat den gleichen Alptraum wie in der letzten Nacht.

Der zweite Tag

Als Gabriel aufwacht, streckt ihm Grace die gewünschten Informationen von Malia Gedde entgegen, worauf ein neuer Ort auf der Greater New Orleans Map erscheint. Nachdem er die Zeitung durchgeblättert hat, verläßt Gabriel den Book Shop und macht sich erneut auf zur Police Station. Der Sergeant wird nach Mosley befragt, worauf dieser antwortet, er sei in seinem Büro. Bevor Sie aber Mosley's Büro betreten, drehen Sie die Temperaturanzeige (links von der Tür) auf gut 80° F. Wenn man nun das Büro betritt, wird es Mosley heiß und er zieht sein Jackett aus. Gabriel spricht Mosley auf "Coffee" an, worauf der ihm Kaffee holen geht. Unser Schriftsteller springt von Stuhl und schnappt sich Mosley's Polizeimarke, die am Jackett hängt. Nun zurück zum Jackson Square. Im südwestlichen Bereich des Parks lingert ein Hot-dog-Verkäufer herum, dem wir unsere Büchergutschrift andrehen. Als Dank dafür erhalten wir einen lucky dog, den wir gleich an den steppenden Jungen rechts weitergeben. Der bedankt sich herzlich dafür und wird uns bald einen Gefallen tun. Weiter zur Nordostecke des Parks, wo ein Maler die Kirche abmalt. Der Wind weht ihm aber bald sein Blatt weg (im Zweifelsfall ein zweites Mal das Bild betreten) und steckt es in einen Gitterzaun, wo das Kunstwerk für den Maler unerreichbar ist. Gabriel geht wieder zum Steppjungen, den er mit dem Ausrufezeichen-Icon anspricht. Ihn bittet er, das Bild aus dem Zaun zu holen (Antwort 1). Das tat der Junge auch gleich und Sekunden später hat man das Werk im Gepäck, das man auch gleich dem Maler zurückbringt. Der will sich revanchieren und bekommt die Zeichnung des Musters, die wir am Tatort abgezeichnet haben

sowie die Kopie der Polizeiakte in die Hand gedrückt. Er verspricht uns die Rekonstruktion des Gesamtmusters, die wir am 3. Tag abholen können. Nun zu Malia Gedde (Greater New Orleans Map). Dort klingelt man und gibt sich als Polizist aus, worauf man dem Butler die Polizeimarke zeigt. Prompt wird Gabriel hineingelassen. Nachdem Gabriel auf Malia getroffen ist, wird sie auf

Laveau" ausgequetscht hat, erscheint der Friedhof St. Louis Cemetery ebenfalls auf der Karte, wo wir sofort hinfahren. Der Warter wird nach "Maria Leveau" und "Other Marked Tombs" angefragt. Von den Kritzeleien an der Friedhofmauer macht Gabriel eine Abzeichnung im Notizbuch. Nur noch den am Boden liegenden Ziegelstein einstecken, dann fährt man zu Moonbeam. Die

Store", wo man das erstmalig Madame Cazaunoux begegnet. Der Verkäufer wird jetzt wegen "Animal Masks" und "Willy Jr." befragt. Er will 100 Dollar für die Krokodilmaske haben, die wir leider noch nicht haben. Nachdem Gabriel im Book Shop Grace gebeten hat, Nachforschungen über Madame Cazaunoux zu betreiben, ist auch dieser Tag Geschichte. Diese Nacht plagt Gabriel wieder ein Alptraum.

Der dritte Tag

Nachdem sich Gabriel zweimal die Zeitung angeschaut hat, müßte ein neuer Ort, die Tulane University, auf der Greater Map erscheinen. Grace wird über "Messages" ausgefragt außerdem wird nach der Telefonnummer von Ritter geforscht. Nach einer kleinen Weile müßte ein Nachbar den Buchladen betreten und versuchen, Gabriel das Bild seines Vaters abzukaufen. Grace wird ignoriert und das Kunstwerk für 100 Dollar verschertelt. Im Gabriels Zimmer nimmt er das Haargel aus dem Bad und die Taschenlampe vom Schrank rechts. Das Telefon wird benutzt (rechts neben der Schreibmaschine) und die Nummer 555-1280 angerufen. Madame Cazaunoux meldet sich. Am Ende des Gesprächs bekommt Gabriel noch den Namen des Hundes mit (Castro). Als nächstes wird mit dem Tierarzt telefoniert (555-6170). Hier den Punkt "Dog Dancing Lessons" anwählen. Nun die Antwort wählen, in der "Castro" vorkommt, und sie erfahren Madame's Adresse. Im Dixieland Drug Store kann nun die Maske erworben werden. Zusätzlich erhält man ein Fläschchen Gambling Oil. Beim Maler am Jackson Square bekommt man die fertige Zeichnung, wonach man die Nordwestecke aufsucht, wo man auf eine Wahrsagerin treffen sollte. Kaum hat Gabriel diese mit dem "nehmen" Icone berührt, führt diese uns einen Schleiertanz vor, bei dem sie einen roten Schleier verliert. Gabriel steckt diesen ein und betrachtet ihn mit der Lupe genauer: Ein Stück Schlangenhaut hängt daran, das mit der Pinzette aufgepickt wird.

Nachdem Sie den Schleier an die Frau zurückgegeben haben, schaut diese in die Zukunft, bekommt Angst und rennt davon. Alle Schlangenhautstücke werden jetzt mit der Lupe verglichen, doch leider gibt's keine Übereinstimmung. In Mosley's Büro (Polizeige-



die Stichwörter "Voodoo", "Lake Pontchar train". Zum Schluß noch "Flirt with her", worauf Gabriel seine wahre Identität preisgibt und sofort hinausgeworfen wird. Völlig fertig macht er sich auf zum "Historical Voodoo Museum". Dort fragt man Dr. John nach den Punkten "Voodoo", "Historical Voodoo" und "Modern Voodoo" aus (wichtig: wirklich ausfragen!). Nun erscheint die "Moonbeam Residence" auf der Karte. Nachdem Gabriel Dr. John auf das Thema "Marie

befragt man nach "Voodoo", "St. John's Eve", "Animal Masks", und "Grimwald" (wieder ausfragen; WICHTIG!). Nun müßte die Gute einen kleinen Schlangentanz aufführen, bei dem sich Gabriel den "Snake Skin aus dem Schlangenkäfig holt, der mit der Lupe näher betrachtet wird. Nach dem Tanz gibt Gabriel die Zeichen, die er auf dem Friedhof abschrieb, zu Moonbeam. Die müßte uns nun eine Übersetzung liefern. Der Weg führt uns jetzt zum "Dixieland Drug

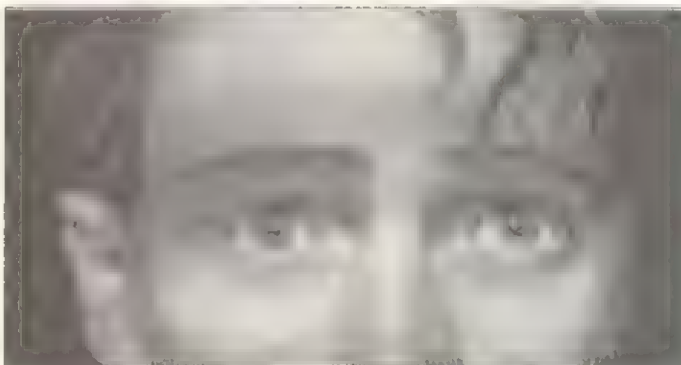
bäude) lauscht man jetzt dem erfolglosen Verhör von Crash. Danach wird erneut der Jackson Square und der Stand der Wahrsagerin aufgesucht. Letztere mußte jetzt wieder zurückgekehrt sein. Gabriel spricht sie per Ausrufezeichen-Icon an, worauf ein schickes Zwischendemo folgt. Als nächstes wird das Gedde-Haus aufgesucht, wo man erfährt, daß Malia beim Friedhof ist, wo man auch gleich hinfährt und zwei Bilder nach rechts läuft. Nach einem Schwätzchen mit



Gabriel über "Human Sacrifice", "Real Voodoo Queens" und "Secret Voodoo Hounfour" aus. Jetzt bekommt man ein Schmuckstück gezeigt, von dem man mit dem Schlamm vom Tatort einen Abdruck anfertigt. Ortswechsel: Napoleon House.

Dort spricht man den Barkeeper auf "Voodoo" an, und fragt ihn anschließend über "Bar Patrons" aus. Als letztes wird er noch auf "Sam and Voodoo" angesprochen. Sam (der Dicke am Schachbrett)

Malia geht's ab zur Tulane-Universität, wo man dem Vortrag über Voodoo lauscht, und danach das Büro von Professor "Hart" betritt. Der wird über die Bedeutung von "Cabrit Sans Cor" gefragt und das Bild des Mordopfers wird ihm ebenfalls gezeigt. Nachdem man ihn über "Black Voodoo" und "St. John's Eve" ausgefragt hat, zeigt man ihm das Bild des Musters, von der er eine Kopie anfertigt, um uns zu unterstüt-



zen. In der St. Louis-Kirche in der Nähe des Jackson Squares betritt Gabriel den Raum rechts. Dort steckt er das schwarze Hemd ein und nimmt ein Priesterunterhemd aus dem Fach auf der linken Seite des Schanks. Nächster Halt: Madame Cazaunoux' Wohnung. Dort muß man sich tarnen, um hinein zu können, und zwar als

Priester! Gabriel zieht das Hemd über und bündigt sein Haar mit Gel. Er klopft an und gibt sich als Priester aus, worauf er in die Wohnung gelassen wird. Die Frau wird nach "Cabrit Sans Cor" gefragt, worauf sie ihr die Bedeutung verraten ("Goat without Horns"). Sie erzählt weitere Details. Als nächstes fragt sie

wird das Gambling Oil ange-dreht. Hierzu werden Antworten wie "Ever wonder why Frank ever wins?", "This powerful Voodoo Oil..." und "This Oil could..." verwendet. Sam spült das Oil hinunter und gewinnt anschließend das Spiel. Jetzt setzt er sich an die Bar, wo wir ihm den Schlammabdruck geben. Er wird uns bis morgen eine Kopie von dem Schmuck anfertigen. Zurück im Book Shop wird Grace erneut auf "Messages" angesprochen, danach betritt man sein Zimmer und wählt am Telefon die Nummer (erst auf "On" stellen!) 49-09-324-3333, um Wolfgang Ritter in Deutschland anzurufen. Ein weiterer Tag ist beendet, wenn man wieder den "Verkaufsraum" betritt.

Der vierte Tag

Die Zeitung wird (wie immer) durchgeblättert. Außerdem sollte man von Grace "Veve Clip-

pings", ein paar alte Zeitungen ausschneiden, bekommen. Gabriel besucht kurz das Napoleon House, um sein Schmuckstück abzuholen. Nächster Besuch: Der Jackson Square Overlook, wo man durchs linke Fernglas späht und Crash sieht, wie er mit dem Trommler schwafelt. Der Typ schlendert anschließend in Richtung Kirche. Also ab in das Gotteshaus. Dort setzt man sich hinter Crash und zeigt ihm den Schlangennarmreif. Nun spricht man ihn auf "Drummer", "Rada Drums" und "Voodoo Hounfour" an. Auf einmal stößt Crash Geräusche aus, die man seit dem Urknall nicht mehr gehört hat, und sinkt leblos an der Bank zusammen. Gabriel schaut sich den Punk an. Junge, ist der aber blaß! Per "Öffne Icon" reißt Gabriel das Hemd auf und bemerkt eine Schlagentätowierung auf Crash's Brust. Die wird natürlich mit dem Notizbuch angezeichnet. Zurück im Buchladen ist der Tag zu Ende. Zu Gabriels Überraschung kommt Malia noch vorbei. Diesmal hat Gabriel keinen Alptraum, sondern mit Mrs. Gedde eine schöne Nacht!

Der fünfte Tag

Ein dringender Anruf des Professors erreicht Gabriel. Außerdem ist ein Päckchen aus Deutschland eingetroffen. Gabriel überfliegt den Brief eines Großvaters (Inventarliste) bittet Grace darum, Nachrichten über "Rada Drums" zu treffen. Nun sollte man aber abspeichern, bevor man zum Voodoo-Museum fährt. Dort ist es nämlich stockfrost. Keiner ist anwesend, außer der Phyton, die Gabriel fast zu Tode würgt. Mit letzter Kraft schaltet Gabriel den Ventilator ein (Schalter links neben der Tür): Die Schlange verzerrt sich, und Dr. John erscheint in der Tür. Es sieht so aus, als es ein Mordanschlag auf Gabriel war! Wütend verläßt er das Museum. Zurück im Buchladen, pickt Grace etwas Schlagenhaut aus Gabriels Gesicht und schmeißt es in den Aschenbecher. Doch wir pikken das Teil per Pinzette wieder heraus und schauen es uns mit der Lupe näher an: Das Stück gleicht dem Stück, das Gabriel am Tatort fand! Dr. Johns Schlange ist also in den Fall verwickelt. Oder gar Dr. John selbst? Nun saust Gabriel zur Tulane University, in das Büro des Professors. Ach du Schreck! Er hat die gleiche blasse Farbe wie Crash und

Atari Software

Airbus 320 DA		89,50	Morr	DA	55,00
B-17 Flying Fortress DA	SIM	69,50	On the Road DV	SIM	59,50
Battle Command gut DA	SIM	58,00	Patriot DV	STR	69,50
Big Business DV		54,50	Patriot Island, gut DV	SIM	69,00
Black Gold gut Bergbau DV		62,50	Pirates, sehr gut DA	STR	49,50
Bundesliga Manager Prof. 2.0 DV	SPO	69,50	Preflighter DA	ACT	59,00
Campaign DV	STR	65,00	Populous 1 DA	STR	47,00
Captain Planet DA	ACT	59,50	Powermanger DA	STR	69,50
Chuck Yeager Flight Simulator 2.0 OCA	S.M	49,50	Powermanger Date Desk 1 Weltkrieg DA	STR	39,50
Civilization DV	STR	69,50	Railroad Tycoon DV	SIM	76,00
Epic, gut DA	SIM	67,00	Realms DV	STR	69,00
F-15 Strike Eagle 2 DA		74,00	Rings of Medusa, Invest und Transworld DV	STR	69,50
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Robocop 3 DA	ACT	59,50
F-29 Stealth Fighter DA	SIM	57,00	Sensible Soccer 92/93, gut DA	SPO	62,50
Final Fight DA	ACT	59,00	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
Fire and Ice DA	ACT	62,50	Skull and Crossbones DA	ACT	59,00
Formel One Grand Prix DV	S.M	76,00	Starbys Supersoccer DV	SPO	59,50
Goblins DV	ACT	62,50	Stratego DA	STR	59,00
Great Courts 2 DA	SPO	64,00	Team Sport Soft und Hardware		
Kaiser DV	STR	92,50	Great Courts 2, Manchester United Europe,		
Kick of 2, Player Manager und Final Wyt DA	SPO	62,50	4 Apache 1 Joysticks und 4 Player Adap	SAM	129,00
Knight of the Sky DA	S.M	74,00	Team Yankee DV	SIM	69,00
Lemmings 1 und 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Tennis Cup 2 DA	SIM	69,50
Lemmings 2, new DA	STR	62,50	Terminator 2 DA	ACT	59,50
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	Top League 5 Spiele DA	SAM	72,00
Lin Wus Challenge DT	STR	52,00	Turrican 2 DA	ACT	57,00
Lotus 2 DA	SPO	59,50	Ultima 4	ROL	64,50
Lotus 3 DA	SPO	55,00	Winzer DV	SIM	62,50
M-1 Tank Platoon DA	SIM	75,00	Wrestle Hanzo DA	ACT	62,50
Nam Vietnam DV	STR	67,50			

Atari Hardware

Joystick Gravis Clear, sehr gut	HW	64,50	Maus Manhattan	HW	64,50
Joystick Gravis Schwarz, sehr gut	HW	64,50	10 Spiele unserer Wahl, gut sortiert	SAM	165,00
Laufwerk extern 3,5 abschaltbar DA	HW	189,00			

Amiga Hardware

1MB Speicher A 500 plus DA	HW	99,00	Festplatte intern 40MB mit Zubehör		
1MB Speicher A 600 DA	HW	119,00	Controller, Handbuch und Software		
1MB Speicher A 500 mit Uhr DA	HW	65,50	für A500/A500plus, DA	HW	565,00
1MB Speicher A 500 ohne Uhr DA	HW	55,50	Handscanner Prof., 400dpi, Amiga DA	HW	357,00
1.3 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition Pro, schwarz oder clear	HW	29,00
2MB Speicher für Festplatten DA	HW	89,00	Joystick Competition Pro Deluxe	HW	33,00
2.1 Kickstart ROM, Disketten u. Buch DV	HW	30,00	Joystick Competition Pro Mini,		
2.04 Kickstart-ROM DA	HW	65,00	schwarz, clear oder Deluxe	HW	32,00
2.5MB Speicher mit Uhr Amiga 500 DA	HW	199,00	Joystick Gravis clear, sehr gut	HW	64,50
2.5MB Speicher neu Amiga 500 DA	HW	185,00	Joystick Gravis schwarz, sehr gut	HW	59,50
25MHz Coprocessor für Turbokarte	HW	155,00	Kickstart Umschaltplatte Automatisch,		
4 Player Adapter Amiga	HW	24,50	schaltet per Mausklick zwischen		
Action Cartridge Super 4 Prof DV	HW	125,00	verschiedenen Kickstart Versionen		
BTX-Set, Handbuch und Software DA	HW	75,00	um Amiga 500, 500+ und 600, DA	HW	45,00
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	33,00	Laufwerk extern, 3,5" abschaltbar DA	HW	129,00
Diskettenbox 100 Stück	HW	64,50	Laufwerk intern, 3,5" DA	HW	135,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	29,50	Maus Amiga	HW	45,00
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	24,00	Maus Manhattan	HW	64,50
Diskettenbox für 15 Disketten	HW	12,50	Maus Techno Zydec mit Mauspad	HW	62,50
Festplatte 120 MB Komplettsystem,			Netzteil Amiga 500	HW	97,00
Steckplatze bis zu 8 MB vorhanden			Turbokarte 68020, 1MB, 32Bit und 25MHz CO	HW	375,00
- sofort einsatzfähig, DA	HW	745,00	Turbokarte 68020, 1MB, 32Bit und 25MHz CO		
Festplatte 130 MB Komplettsystem,			sofort einsatzfähig für A500/A500plus, DA	HW	495,00
Steckplatze bis zu 8 MB vorhanden			Turbokarte 1MB, 32Bit und 25MHz CO,		
- sofort einsatzfähig, DA	HW	799,00	sofort einsatzfähig für A500/A500plus, DA	HW	495,00
Festplatte 170 MB Komplettsystem,			Turbokarte 68030, 1MB, 32Bit Neu DA	HW	499,00
ausgerüstet wie andere Festplatten DA	HW	1099,00	Turbokarte 68020 4MB, 32Bit		
Festplatte 210 MB Komplettsystem,			sofort einsatzfähig für A500/A500plus, DA	HW	545,00
Steckplatze bis zu 8 MB vorhanden			Turbokarte 68020 4MB, 32Bit und 25MHz CO		
- sofort einsatzfähig, DA	HW	1299,00	sofort einsatzfähig für A500/A500plus, DA	HW	675,00
Festplatte 250 MB Komplettsystem DA	HW	1499,00	Turbokarte 68030 4MB, 32Bit Neu DA	HW	699,00
Festplatte 540 MB Komplettsystem,			NEU Turbosystem 68020, abschaltbar, autoconfigurierend,		
ausgerüstet wie andere Festplatten DA	HW	2299,00	jetzt nachträglich bis 4 MB aufrüstbar, DA		255,00
Festplatte intern 120 MB mit Zubehör DA	HW	777,00			

PC Hardware

Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	34,50	Maus Deluxe Durchsicht, gut	HW	69,00
Diskettenbox 100 Stück, Praktika	HW	30,00	Soundblaster 16 ASP mit Microphon DA	HW	450,00
Diskettenbox 80er Clear / Schwarz	HW	29,50	Soundblaster 2.0 Deluxe Edition,		
Joystick Gravis Analog Pro Super	HW	79,50	enthält zusätzlich:		
Joystick Gravis Clear, sehr gut	HW	69,50	Lemmings und Indianapolis 500 DV	HW	179,00
Joystick Gravis schwarz, sehr gut	HW	69,50	Soundblaster Pro Deluxe und 2 Spiele, enthält		
Joystick Trust Master Flight	HW	172,50	Lemmings und Indianapolis 500 DV	HW	275,00
Joystick Trust Master Weapon	HW	169,50	Soundkarte AdLib Gold 1000 DA	HW	375,00

Neu - CD32 Hard- und Software

Archan Nights, DA	57,00
D Generation, DA	57,00
Labyrinth of Time, DA	57,00
Libération, DA	57,00
Microcosm, DA	64,00
Pirates Gold, DA	57,00
Seek and Destroy, DA	57,00
Zoo, DA	57,00
CD32 mit 2 Spielen, 1 Jahr Garantie	645,00

Die Computersoftware Müller

Gesamliste - für noch mehr Spaß am Computer. Hunderte von aktuellen Softwaretiteln auf einen Blick. Jetzt einfach kostenlos anfordern!

hängt leblos in der Lehne des Stuhls. Da kann man leider nichts machen, außer die auf dem Schreibtisch liegenden Notizen von Professor Hart einstecken. Nächster Halt ist der Friedhof. Dort steht eine neue Nachricht im Voodoo-Code an der Wand der Grabkammer. Gabriel schreibt diese ab und benutzt sie mit der ersten Voodoo-Nachricht im Inventar. Nun muß man selbst etwas an die Wand schreiben. Gabriel wartet, bis der Wärter ins nächste Bild verschwunden ist, dann wendet er sich der Mauer zu. Man muß die Nachricht "DJ bring sekey madoule" an der Wand hinterlassen. Die fehlenden Buchstaben L, M, U und Y muß man aus den Lücken der anderen Buchstaben herausfinden (z.B. in E?E muß man das Y einsetzen usw.). Das I findet man, wenn man in der Icon Zeile "Next Message" anklickt. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, läßt Gabriel die Nachricht schließlich stehen. Nach erfolgreicher Arbeit fährt man wieder mal zur Polizeistation. Mosley wird auf "Reopen Case" angesprochen. Doch dazu fehlen ihm Beweise. Die aber hat Gabriel bei sich. Er gibt Mosely die zwei Schlangenhautstücke, Haris Notizen, den Zeitungsartikel und die Zusammenfassung vom Maler. Nun ist Mosely überzeugt, und Gabriel fährt zurück zum Buchladen, um auch diesen Tag zu beenden.

Der sechste Tag

Nach einem alltäglichen Blick in die Zeitung, versucht Gabriel die Tür nach draußen zu öffnen, als ein Kuvert hineingeflütert kommt. Es enthält ein Brief von Mosely sowie den Schlüssel zu Mosley's Büro. Gabriel gibt die Skizze der Schlangentätowierung Grace mit der Bemerkung, er gehe heute abend auf eine Party und spielt dann auf Grace's Elternsucht an. Letztendlich hat er eine schöne Phyton auf der Brust. Der Versuch, Mosley's Büro im Revier zu betreten, scheitert, und Gabriel macht sich auf zum Jackson Square. In der Südwestecke hat ein Verkäufer sein Zelt aufgeschlagen. Wir wissen, daß er früher an Polizeistationen bedient hat, und überzeugen ihn, seinen alten Platz wieder aufzusuchen. Zurück beim Polizeirevier fährt der Verkäufer, beim erneuten Versuch zu Mosleys Büro durchzudringen, vor. Die Polizisten kaufen kräftig ein. Gabriel verläßt das Revier kurz und fährt gleich wieder hin.

Nun wartet man, bis der Polizist einnickt. Dann schleicht man sich an die Tür und schließt sie mit dem Schlüssel auf. Es kann sein, daß man mehrere Versuche benötigt, aber spätestens beim 3. Versuch müßte es klappen. Drinnen öffnet Gabriel die Schreibtischschublade und steckt das Peilgerät inclusive Peilsender ein. Nun fährt Gabriel (widerwillig) erneut zum Voodoo-Museum, wo er in der Kiste neben der Tür einen Peilsender anbringt. Wieder beim Jackson Square, benutzt Gabriel das Buch "Rada-Trommeln", das er am Morgen von Grace bekam, mit dem Trommler im Südostteil des Parks. Nun werden die Stichpunkte (die Reihenfolge ist wichtig!) "Call Conclave", "Tonight" und "Swamp" angeklickt. Nun geht Ihr auf "Exit", worauf ein Ort auf der Karte erscheint: der Bayou, wo Ihr sofort hinfahrt. Hier wird der Empfänger des Peilsenders benutzt. Hier geht man immer in Richtung des Punktes auf der Anzeige. Wenn der Punkt in der Mitte steht, habt Ihr den Voodoo-Schauplatz erreicht. Hier sollte man sich tarnen: Gabriel stülpt die Krokodilmäskchen über und zieht sein Hemd aus. Die zwei Fragen, die ihm Dr. John stellt, beantwortet er mit "Damballah" und "Ogoun Badagris". Es folgen einige, tolle Zwischensequenzen.

Der siebte Tag

Gabriel benutzt das Telefon, um erneut Onkel Wolfgang in Deutschland anzurufen. Fragt ihn nach "Tetelo", "Talisman", "Tetelo's Remains" und "African Homeland". Nun wird die Gedde-Gruft auf dem Friedhof aufgesucht. Gabriel hat Glück: Jemand hat die Platte aufgelassen. Er drückt den roten Knopf und betritt die düstere Grabkammer. Um etwas Licht in die Sache zu bringen, schaltet Gabriel die Taschenlampe ein. Man schwenkt die Lampe nun auf die Mitte des Schanks und öffnet das Fach mit dem Veve-Muster. Da erschrickt wohl jeder: Mosely! Ohnmächtig fällt Gabriel zu Boden. Eine unbestimmte Zeit später erwacht Gabriel wieder und nimmt die Taschenlampe wieder an sich. Er öffnet das Fach erneut und siehe da: Mosely ist verschwunden! An seiner Stelle liegt aber eine Brieftasche in der Schublade, die natürlich eingesteckt wird. Eine nähere Untersuchung im Inventar fördert eine Kreditkarte "American Repress" zu Tage. Drückt nun den roten Knopf, um aus der

PC

ACT = Action ADV = Adventure
ANW = Anwender
DA = Deutsche Anleitung
DY = Anleitung und Programme in Deutsch
HW = Hardware LG = Lösung
ROL = Rollenspiel SP = Sammlung
SIM = Simulation SPO = Sport
STR = Strategie ZUS = Zusatz

VERSANDKOSTEN:	
gegen Vorkasse	DM 5,00
Post-Machnahme	DM 9,50
Ausland Vorkasse	
- nur EC oder bar	DM 15,00
Sicherheitskarton	
(nur auf Wunsch)	DM 2,50
Ab 4 Stühle Versandkosten fr	

BESTELLZEITEN:
Mo - Sa 10-21 Uhr
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben
Tag versandfertig gemacht!
Auf Wunsch werden die Spiele für DM 2,50 je
Spiel vor dem Versand getestet!
Bitte kostenlose Gesamt-Preiskarte anfordern!

Grift zu entkommen. Nun zurück in den Buchladen, irgendwann muß man ja mal nach Deutschland! Gabriel ruft das Reisebüro an (585-1130) und bucht einen Flug nach Deutschland. Er bezahlt mit Mosley's Kreditkarte. Auf der Greater New Orleans Map läßt sich der Flughafen anwählen. Also reist Gabriel sofort nach Deutschland ab. Bei Schloß Buttersberg angekommen, wird das Küchenmädchen Gerde vorständig ausgefragt, danach wird das Schlafzimmer (die Treppe rauf) betreten. Links die deutsche Inschrift unterhalb des Löwenkopfes lesen, danach gehts wieder hinunter. Von der Eingangshalle aus geht man nach rechts, und

schaute sich in der Kapelle gut um. Danach wird Gerde über "Porta Poem", "Chapel Panels" und "Initiation Ceremony" ausgefragt. Wieder im Schlafzimmer, öffnet Gabriel das Fenster und wäscht sich im See die Hände. Nachdem das Fenster wieder zu ist, nimmt man die Schere von der Kommode und schneidet Gabriel das Haar (auf Gabriel benutzen). Ebenfalls auf der Kommode steht eine goldene Schüssel, die auch eingesteckt wird. Die Schriftrolle wird aus dem Glaskasten genommen und gelesen. Wieder in der Halle, nimmt Gabriel das Messer (hängt an den Stufen) und den Salzstreuer (neben Gerde). Danach betritt er die Kapelle. Die Schale wird auf den Altar gestellt, und das Salz hineingestreut. Dann schneidet sich Gabriel mit dem Messer eine Wunde in den Arm und läßt etwas Blut in die Schüssel tropfen. Jetzt kniet sich Gabriel vor den Altar (Altar benutzen) und liest aus der Schriftrolle vor Schriftrolle auf Gabriel benutzen. Nach erfolgter (oder mißlungener?) Zeremonie geht Gabriel zu Bett ... und hat den heftigsten Alptraum, der je ein Mensch gehabt hat!

Der achte Tag

Gabriel nimmt den Schlüssel von dem Nachtschränken und schließt damit die Bibliothek auf. Nun folgt ein Bücher-suchen, das nicht ganz einfach ist. Folgendes: Sie müssen die betreffenden Regale zuerst mit dem Augen-Icon ein paar mal

betrachten, bis Gabriel das entsprechende Buch findet. Zuerst sucht Gabriel im hinteren, mittleren Regal das Buch "People's Republic" heraus und liest es kurz. Danach findet er im Regal rechts hinten "The Primal Ones", und stöbert genauso im linken Regal "Ancient Roots of Africa", auch "Sun Worshipers" im hinteren linken Regal bleibt nicht verschont. Als letztes Buch findet er im hinteren, rechten Regal (unterste Ebene) den Schmöker "Ancient Digs of Africa" und darin das "Snake Mound Book", das er einsteckt. Wieder in der Eingangshalle, wird Gerde per Ausrufezeichen-Icon angesprochen und Moselys Kreditkarte dazu benutzt, um nach Afrika zu fliegen.



Der neunte Tag

Gabriel findet sich im tiefen Afrika wieder. Um das Höhlenlabyrinth zu betreten, muß man nach hinten laufen. Eines vorweg: Das ganze Labyrinth besteht aus 12 Kammern, von der jede einzelne abgesucht werden muß. Die Kammern sind außerdem in Kreisform angeordnet. Drei Räume nördlich des Eingangs befindet sich der Snake Rod, ein sehr wichtiger Gegenstand, der Euch später noch das Leben retten wird. Nachdem dieser aufgenommen wurde, geht Ihr folgendermaßen vor:

Jeder Raum wird abgeklappert und alle Platten mitgenommen. Die Platten, die sich nicht lösen lassen, laßt Ihr natürlich stecken. Kleine Orientierungshilfe: Raum 7 ist der mit dem Steingesicht. Auf den Platten sind verschiedene Anzahlen von Schlangen ange-

ordnet. Je nachdem, wie viele Schlangen darauf zu sehen sind, müssen in den dazu passenden Raum gesetzt werden. Habt Ihr alle Platten richtig angeordnet, geht in Raum 3 und speichert unbedingt den Spielstand! Nun steckt Gabriel den Snake Rod in die Platte hinein, worauf alle Mumien lebendig werden! Das ist die schwierigste Stelle im ganzen Spiel. Nun müßt Ihr es schaffen, in Raum sieben zu gelangen und geht am besten den Weg nach oben. Raum 3 und 4 dürften kein Problem sein, in Raum 5 lockt man die Mumie zuerst nach rechts, umgeht sie geschickt und schnell ins nächste Bild. In Raum 6 schwingt man sich per Lianen, die an der

Decke hängen (Lianen benutzen) ins nächste Bild, wo man die Bekanntschaft von Wolfgang Ritter macht, der die Mumien ablenkt, während Gabriel den Snake Rod mit der Platte im Aufzug benutzt. Abwärts geht's!

Onkel Wolfgang springt im letzten Moment dazu. Unten angekommen, geht Gabriel nach rechts und schaut sich den Opfertisch bis aufs kleinste Detail an. Großonkel und Großneffe schieben zusammen die beiden Eisenstangen in den Altar hinein. Da bemerkt Wolfgang, daß man ein Herz braucht, um an den Talisman zu kommen.

Man geht nach links und will gerade mit dem Messer die am Boden liegende Mumie aufschneiden, als sich nebenan Onkel Wolfgang selbst das Herz herausreißt. Nach einer weiteren Zwischensequenz

und dem Talisman in der Hosentasche, fliegt Gabriel Knight nach New Orleans.

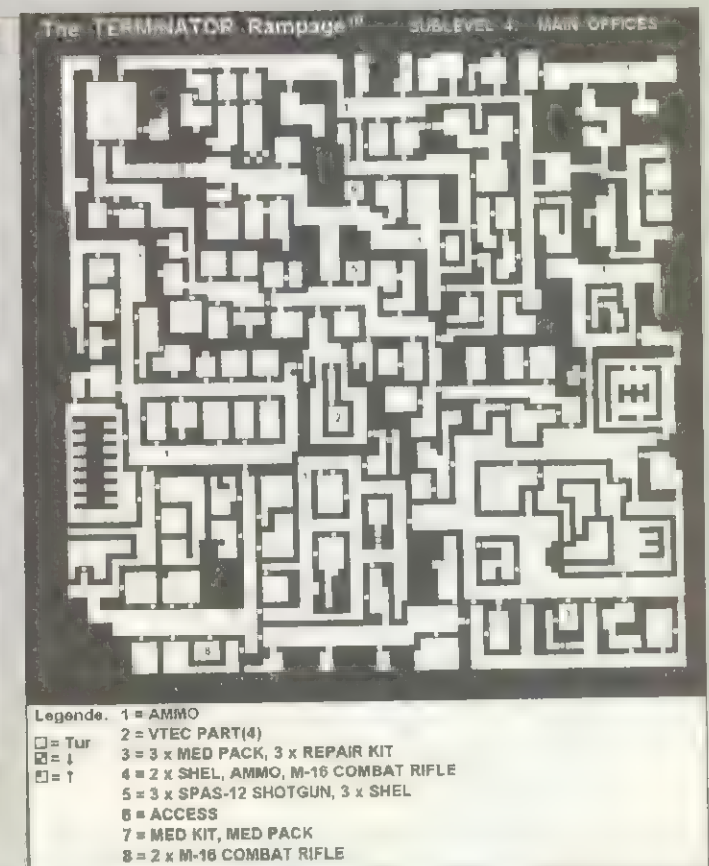
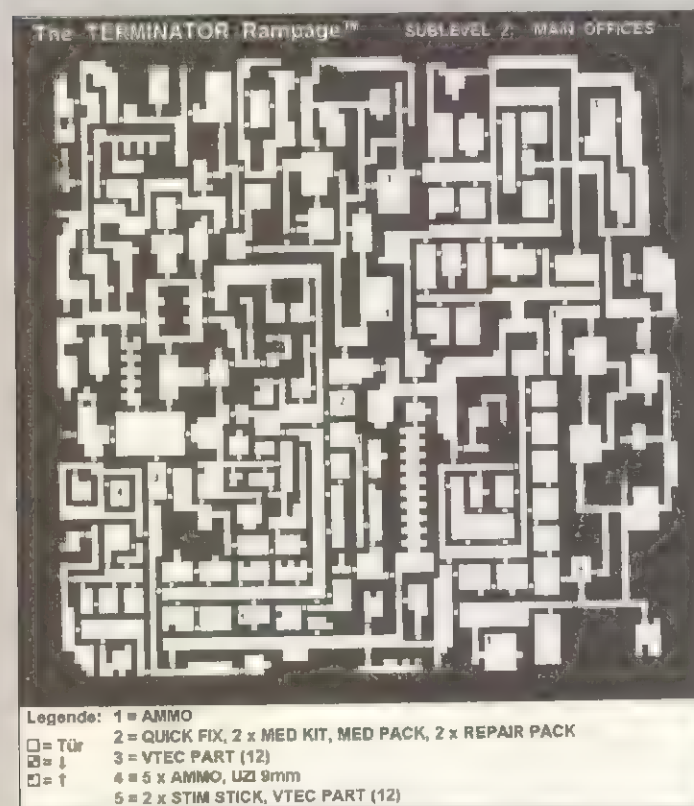
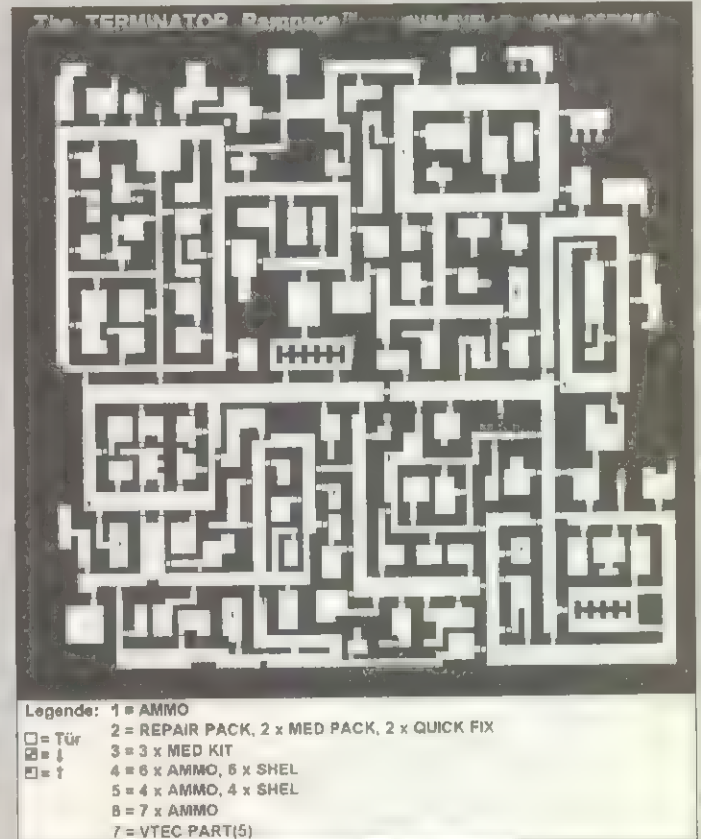
Der zehnte Tag

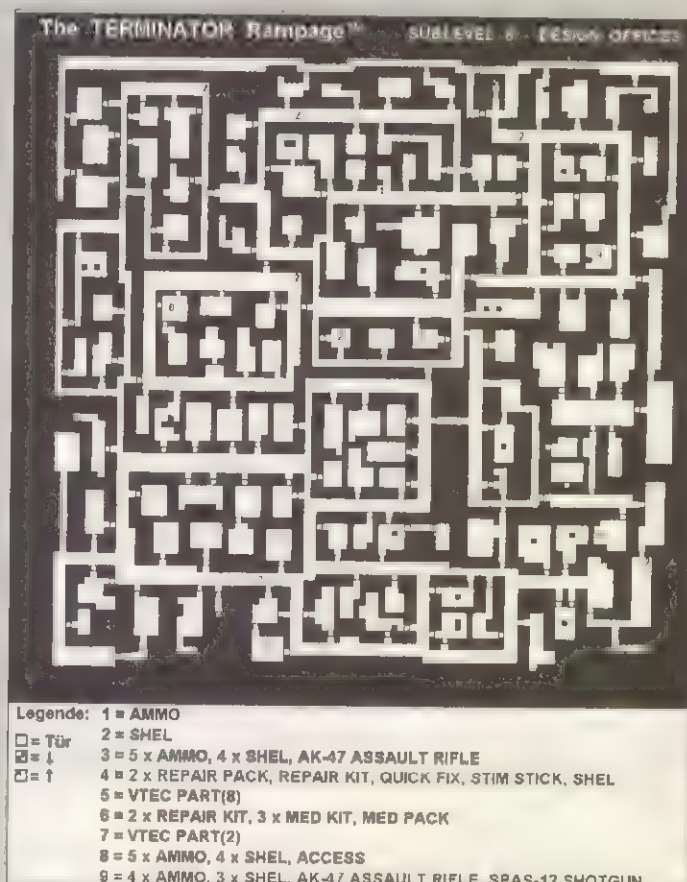
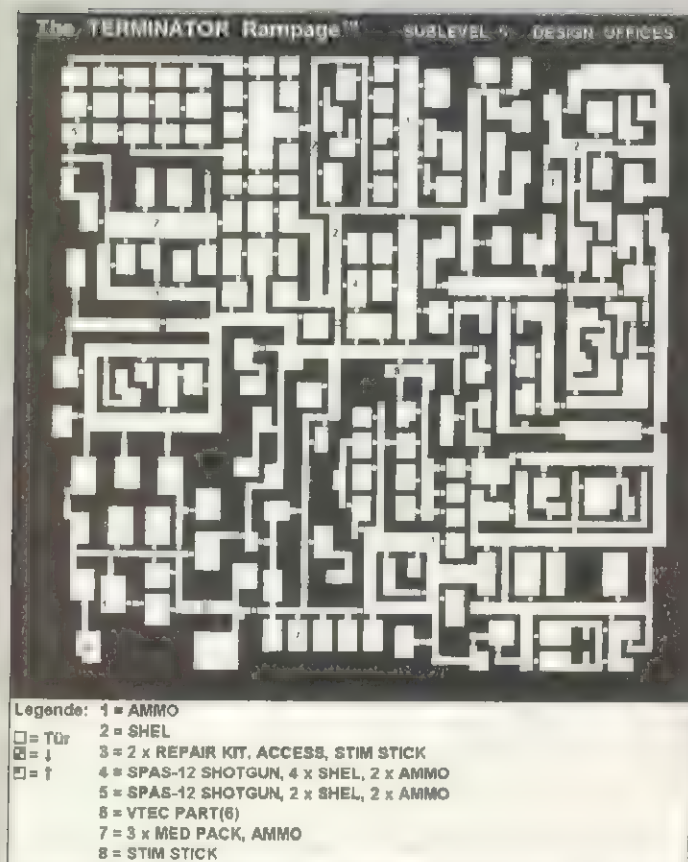
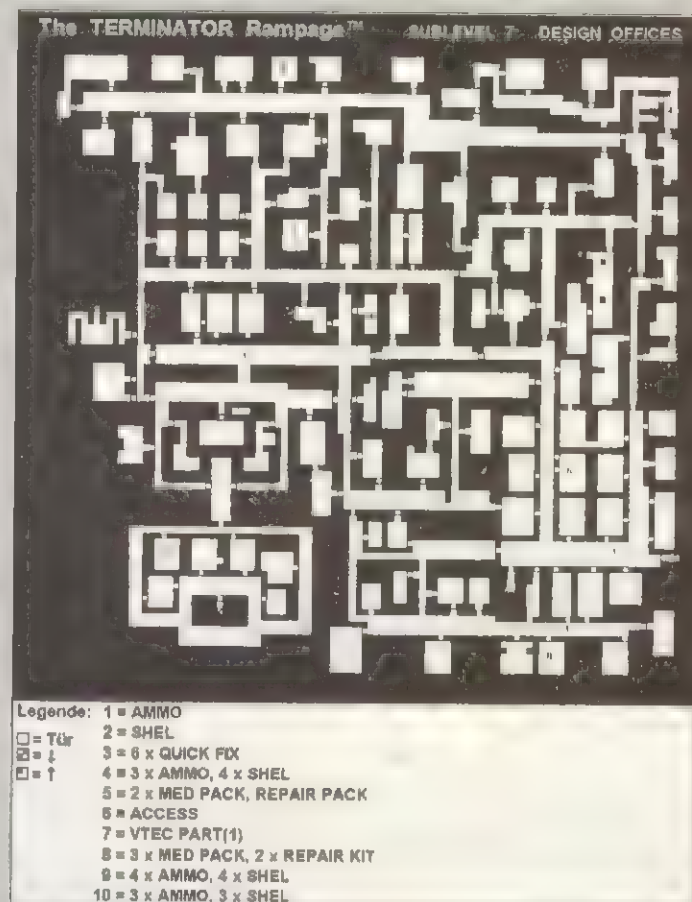
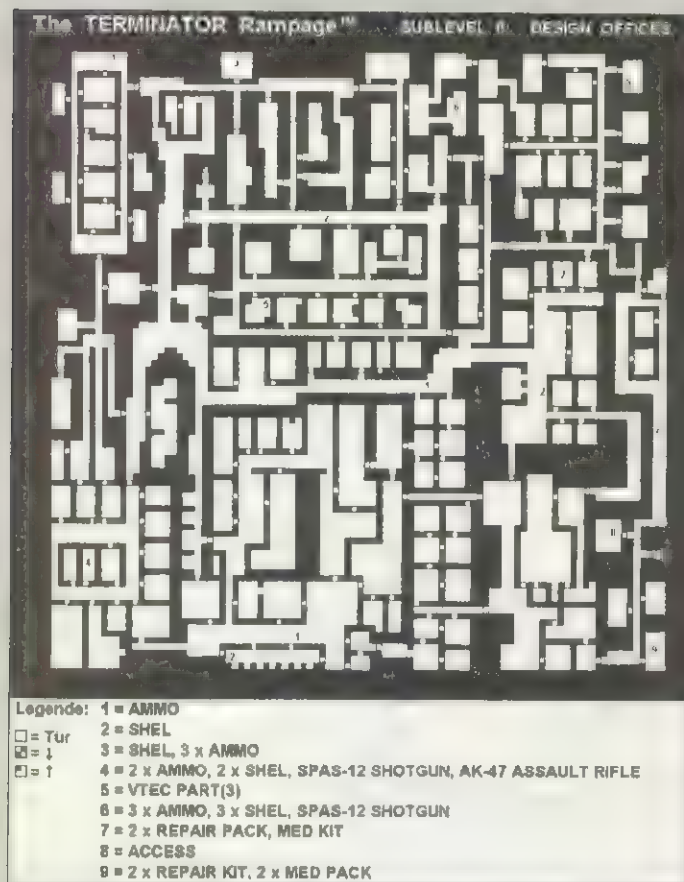
Gabriel liest die Zeitung und bemerkt, daß Grace nicht anwesend ist. Er liest den Zettel auf dem Schreibtisch durch und fährt zusammen: Aus seinem Zimmer kommt Mosely, quicklebendig! In Gabriels Zimmer fragt man ihn über "Making a Plan", "Grace", "Fill me in" und "Secret Voodoo Hounfour" aus. Nächster (und letzter) Halt: St.-Louis-Kathedrale. An der linken Wand betritt man den rechten Beichraum und steckt den Snake Rod in das Loch der linken Wand. Das Ding entpuppt sich als Aufzug. Bevor wir diesen jedoch verlassen, verstecken wir den Peilsender und den Snake Rod für Mosely unter der Bank. Nun betritt man einen Flur, der an die Afrikahöhlen erinnert. Es sind wieder, im Kreis angeordnet, 12 Räume. Über den Türen steht die Ordnungszahl des jeweiligen Raums. Wenn ein Zimmer betreten werden will, muß das Pad neben der Tür benutzt werden. In Raum 7 nimmt Gabriel zwei Masken und zwei Umhänge mit. In Raum 4 wird das schwarze Buch eingesteckt, Raum 2 jedoch darf (noch) nicht betreten werden, da Dr. John darin ist. Um den herauszulocken, geht man in einer der Türen rechts, um den Zeremonienraum zu betreten. Hier benutzt man die Trommeln ("Summon", "Brother Eagle"). Nun den Raum wieder verlassen (unten rechts). Nun wird am besten auf vollen Speed gestellt. Schnell in Raum 2 und die Keycard von der Wand schnappen. Flugs wieder raus, in Raum 1 und sich die Taschen mit Geld füllen (3mal). Wer Punkte sammeln will, kann auch noch Raum 11 betreten. Mit der Keycard wird Raum 8 geöffnet, wo man Grace findet. Mosely ist ebenfalls angekommen. Per Talisman erweckt Gabriel Grace aus der Starre. Mosely und Gabriel stülpen die Tierkostüme über. Bei der folgenden Zeremonie wird gewartet, bis Malia auf Grace losgeht. Der Talisman wird mit Malia benutzt, dann wird das Teil zu Mosley geworfen. Als Malia Gabriel in der Mangel hat, schnappt dieser sich das graue Teil vom Altar, worauf sich die Erde auflutet. Gabriel versucht noch, Malia zu "nehmen", was jedoch vergeblich ist. Somit ist das Ende von *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* erreicht!

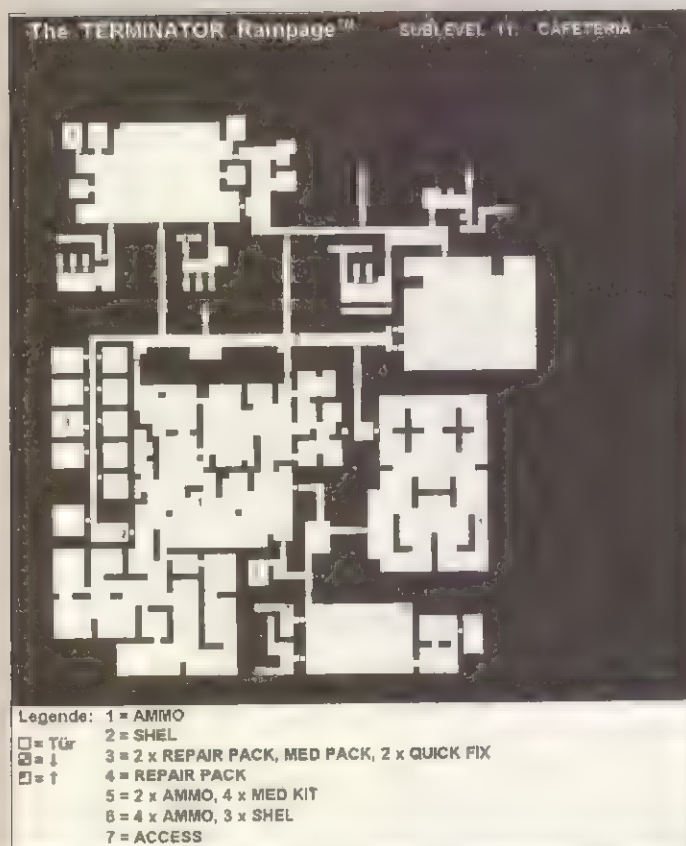
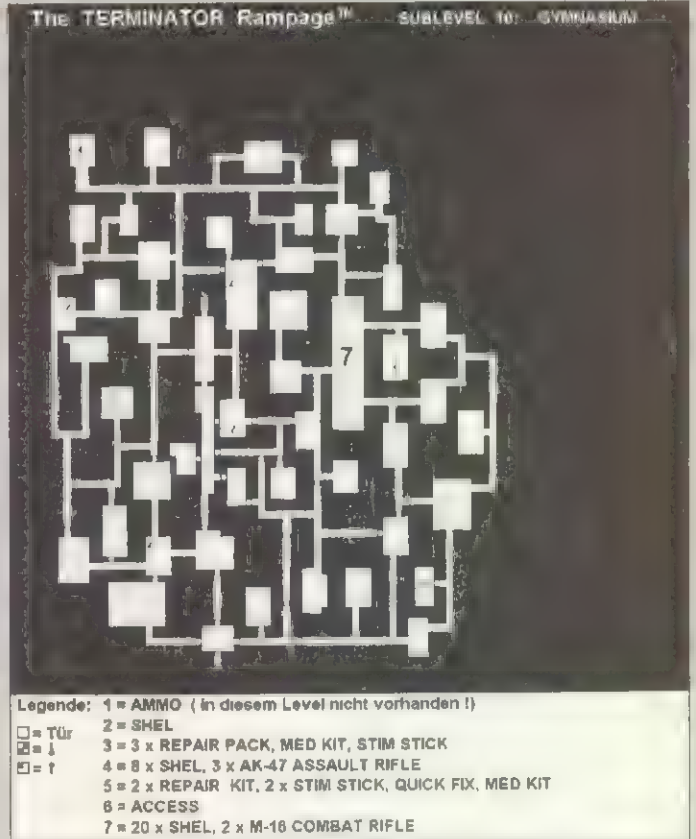
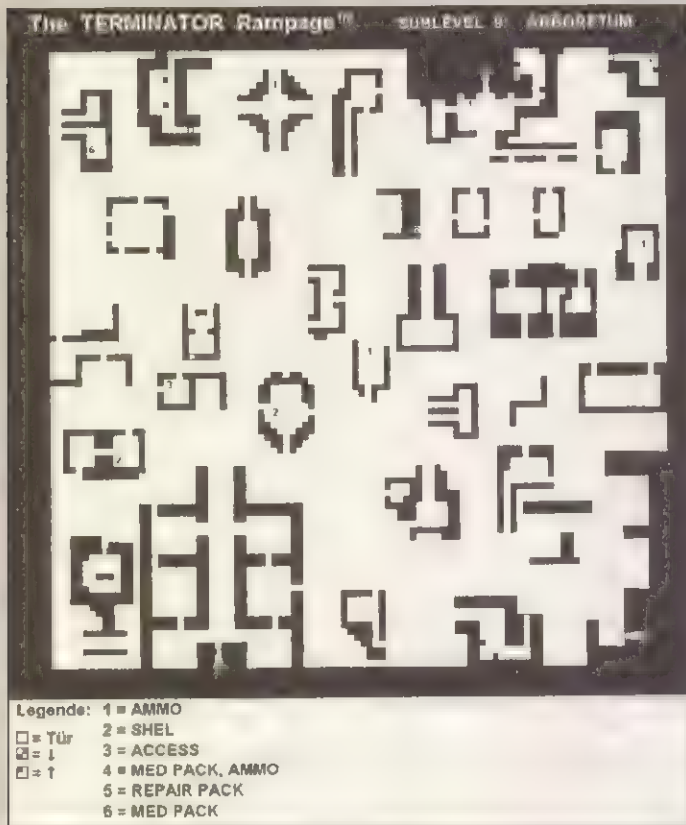


The Terminator Rampage

Uwe Schuster aus Borsdorf beliefert uns mit den ersten zwölf Etagen der 3-D-Ballerei. Wenn sein Computer durchhält, geht's im nächsten Monat weiter.







ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA		PC		AMIGA		PC	
Aces of the Deep	DV	--	77.00*	Sim City 2000	DV	--	84.90
Alone in Dark 2	DV	--	84.90	Simon the Sorcerer	DV	67.90	84.90
Ambermoon	DV	69.00	--	Stardust	DA	38.00	--
Anstoß	DV	66.00	66.00	Stronghold	DV	--	79.00
Aufschwung Ost	DV	61.90	69.00	Terminator Rampage	DV	--	79.00
B-Wing (zu X Wing)	DV	--	44.00	The Manager	DV	49.90	49.90
Battle Isle 2	DV	79.90*	79.90*	Tornado	DA	59.00	87.00
Das Schwarze Auge 2	DV	--	79.90*	Tornado Mission Disk	DA	--	39.00
Der Planer	DV	--	78.00	Ultima 6	DA	--	79.00*
Der Schatz im Silbersee	DV	82.00*	82.00	Winter Olympics	DV	67.00	67.00
Die Siedler	DV	79.90	79.90*	Zeppelin	DV	67.90	79.90
Doom	EV	--	76.00	CD-ROM (PC)			
Elite 2	DV	53.00	67.00	Battle Isle 2	DV	79.90*	--
Flightsimulator 5	DV	--	119.00	Bertelsmann Lexikon	DV	120.00	--
Hand of Fate	DV	--	67.00	Comanche	DV	89.90	--
Hired Guns	DA	61.00	84.90	CoverGirl Poker	DV	67.90	--
Incredible Toons	DV	--	69.00	Cyberace	DV	84.00	--
Jurassic Park	DV	55.90	67.90	F 15 III	EV	86.00	--
Kingmaker	DV	67.00	67.00	Fantasy Empires	EV	68.00	--
Kolumbus	DV	72.00	78.00	Iron Helix	DV	78.00	--
Larry 6	DV	--	67.00*	Lemmings Compilation	DA	68.00	--
Lords of Power	DA	72.00	78.00	Maniac Mansion 2	DV	92.00*	--
Master of Orion	DA	--	87.00	Might & Magic 3-5	DV	87.00	--
Mortal Combat	DA	53.00	55.00	Rebel Assault	edU	82.00	--
NHL Hockey	DA	--	76.00	Strike Commander	DA	84.00	--
Railway Challenge	DV	--	69.90	Stronghold	DV	79.00	--
Rally	EV	--	67.90	T.F.X.	DA	89.90	--
Sam & Max	DV	--	86.00	Winter Olympics	DV	73.00	--
Seek & Destroy	DA	38.90	--				

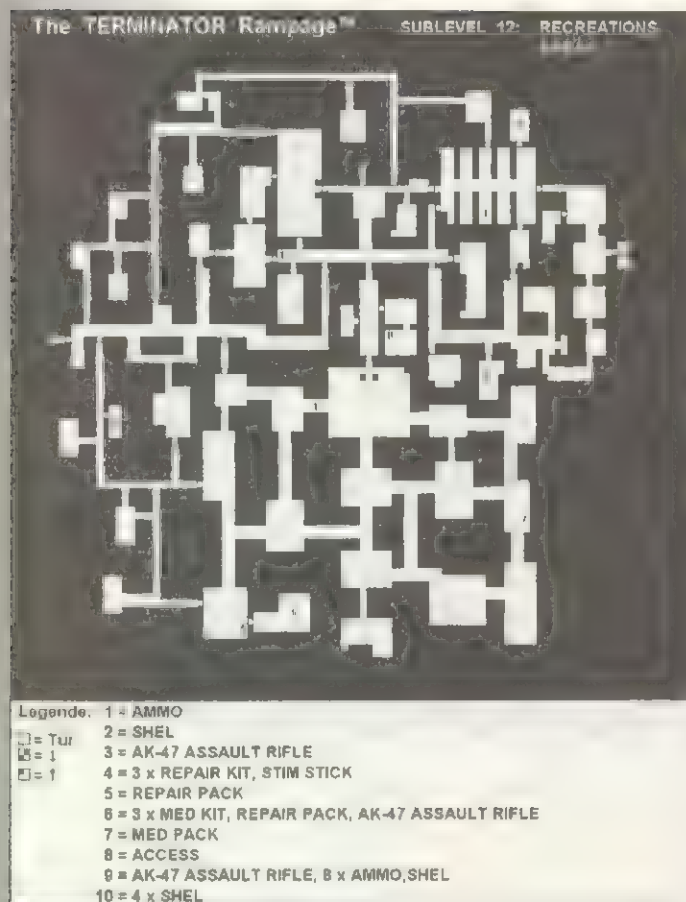
Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten

Wir überzeugen durch Service!

* mit Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
 Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00, Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
 Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir versandkostenfrei (nur im Inland)
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN
 Goldfischerweg 14
 50829 Köln

Telefon: 0221 / 58 61.17
 Telefax: 0221 / 58 49.44
 BTX: ESSER#SOFT



Might & Magic 4 – Teil 1 und 2

Alexander Trubetzky aus Bad Honnef besitzt als alter M&M-Fan natürlich beide Teile der Xeen-Saga und klärt uns über die Sondermissionen auf.

Wenn man sowohl *Clouds of Xeen* als auch *Darkside of Xeen* installiert hat, erhält man nach dem Endspiel von *Darkside* weitere Aufträge, die es nötig machen, ständig zwischen den beiden Welten hin- und her zu wechseln.

Zum Wechseln von *Darkside* auf die andere Seite, benutzt man die Pyramide in Schloßblick (26, 24); alle anderen Pyramiden in *Darkside* sind funktionsunfähig. Die Pyramiden auf der anderen Seite können aber komplett benutzt werden. Es gibt noch einen alternativen Durchgang zwischen Shangri-La und Schloß Alamar, aber dieser Weg ist eher umständlich.

Mit dem Portalspruch kann man nur Städte in der Welt bereisen, in der man sich bei Anwendung des Spruchs befindet, ein Wechsel von einer Welt in die andere ist nicht möglich. Diese besondere Einschränkung gilt nicht für den Spruch Loyds Signal; der funktioniert unabhängig von der aktuellen Welt.

Zu den einzelnen Aufgaben:

Nach dem Endspiel von *Darkside* findet sich die Party in der Stadt Schloßblick mit der Anweisung wieder, beim Drachenpharao in der großen Pyramide vorbeizuschauen. Dort erhält man dann vier weitere Aufträge:

1. Prinz Roland muß aus dem Gefängnis befreit werden.
2. Die vier Maschinen an den Ecken der Welt sollen aktiviert werden.
3. Die Element-Schläfer in *Darkside* müssen geweckt werden.
4. Der Weg zu der Wolke über dem dunklen Turm soll geöffnet werden.

Der einfachste Auftrag ist die Aktivierung der vier Maschinen an den Ecken der Welt von *Clouds of Xeen*. Man erreicht sie über den Teleport-Spruch. Einfaches Anklicken der Maschinen genügt.

Die Befreiung von Prinz Roland ist etwas aufwendiger. Er wird im Kellergeschoß von Schloß Alamar festgehalten. Um ihn befreien zu können, muß man sich zuerst zwei ID-Karten besorgen. Die erste ID-Karte befindet sich im Drachenturm in der Welt von *Clouds of Xeen* (D1 10,5). Den Schlüssel zum Turm findet man im Kellergeschoß von Schloß Alamar. Direkt beim Eingang zum Turm erhält man

den Auftrag, ein Drachenei zu besorgen, das im oberen Geschloß des Turms versteckt ist. Vorsicht, wenn man das Drachenei abliefern, verwandelt sich der Auftraggeber in einen Drachen.

Der wichtige Ausgang befindet sich in der Mitte. Die Aufgänge links und rechts führen nicht weiter, man trifft aber jede Menge Drachen und kann ordentlich Erfahrungspunkte sammeln. Über den mittleren Ausgang gelangt man auf die Wolken über dem Turm. Neben einigen Drachen findet man jede Menge Stellen, an denen Partymitglieder um einige Level steigen können. Bei der Statue gibt man als Antwort "Unendlichkeit" an und erhält die erste ID-Karte. Mit der geht man zurück zu Schloß Alamar und zeigt sie im Kellergeschoß vor. Daraufhin öffnet sich ein Raum, in dem eine weitere ID-Karte verlangt wird. Diese befindet sich im Dunklen Turm in der Welt von *Clouds of Xeen* an den Koordinaten B3 11,0. Den Schlüssel zum Turm findet man ebenfalls in dem besagten Raum.

Im Dunklen Turm bekommt man es mit Golems zu tun, die aber nicht besonders widerstandsfähig sind. Um die Treppen benutzen zu können, müssen alle Gongs einmal geschlagen werden, was aber neue Golems auftauchen läßt. Im obersten Level muß ein Zahlenrätsel gelöst werden. Das Ergebnis lautet "120". Nun kann man die ID-Karte an sich nehmen. Der Zugang zu den Wolken ist im Moment noch versperrt. Also kehrt man zu Schloß Alamar zurück und befreit Prinz Roland. Von ihm erhält man den Auftrag, den Weg zu den Wolken über dem Dunklen Turm zu öffnen, damit dort die Vereinigungszeremonie zwischen ihm und Königin Kalindra stattfinden kann. Von ihm erhält man noch den Schlüssel zur südlichen Sphinx in der Welt *Clouds of Xeen*.

Die Sphinx findet man an den Koordinaten A2 11,9. Ins Obergeschoß gelangt man nur, wenn man einen Namen angibt, dessen Buchstaben im Untergeschoß zu finden sind. Der Name ist für Star-Trek-Fans nicht unbekannt; er lautet "Picard". Von Picard kann man die "Melodie des Öffnens" erhalten, wenn man ihm im Austausch ein "kleines Etwas" gibt. Wenn man es noch nicht besitzt, kann man es sich von Halon, dem Erfinder an den Koordinaten B3 9,6 besorgen. Mit der "Melodie des Öffnens"

kann das Siegel im Dunklen Turm gebrochen werden. Der Weg zur Wolke über dem Dunklen Turm ist damit frei. Am Ende eines langen Wegs findet man den Drachenpharao, der die benötigten Komponenten für die Vereinigungszeremonie aufzählt. Den "Würfel der Macht" und das "Zepter der Zeitverzerrung" hat man bereits in seinem Besitz (Endspiele von *Clouds of Xeen* und *Darkside of Xeen*). Als letzte Aufgabe bleibt übrig, die Element-Schläfer zu wecken. Den langen Weg zum Drachenpharao kann man sich auch sparen und sofort darangehen, die Element-Schläfer zu wecken.

Diese findet man an den vier Ecken der Himmelsstraße in *Darkside*. Am schnellsten ist der Ausgang über die Himmels-treppe in Schloß Kalindra. An den Ecken der Wolkenstraße befindet sich je ein Feld für Wasser, Feuer, Erde und Luft. Auf die Frage, was man sucht, gibt man das entsprechende Element an und gelangt auf eine Zwischenebene. Dort bekommt man es zuerst mit einigen hartnäckigen Elementen zu tun, die nur mit Zaubersprüchen (Implosion, Sonnenstrahl) zu überwinden sind.

Die Schläfer lassen sich durch einfaches Anklicken wecken. Bei dem Element Luft ist Vorsicht geboten. Wenn die Party nicht ausgeruht ist, verschwindet der Schweben-Spruch und die Party stürzt ab.

In jeder Element-Ebene findet man ein Ausgangsfenster, über das man wieder auf die Himmelsstraße gelangt.

Wenn alle Schläfer geweckt worden sind, kann man sich auf den Weg zum Drachenpharao auf den Wolken über dem Dunklen Turm machen. Die Warnung, möglichst oft an den vorgesehenen Stellen zu rasten, sollte beherzigt werden. Beim Drachenpharao angekommen, kann man sich zurücklehnen und die beeindruckende Vereinigungszeremonie genießen. Beim Kampf mit den Elementen ist es auch nötig, so viele Punkte wie möglich zu haben. Leider reicht das Geld für das Training bei weitem nicht aus (eine Stufe kostet gegen Ende 300.000 Einheiten und mehr, man benötigt knapp 50.000.000 Geldeinheiten. Am einfachsten löst man das Problem mit einem Diskettenmonitor. Dazu muß die jeweilige Sicherungsdatei mit der Endung .SAV editiert werden. Ab der Stelle 14.843 findet man den Eintrag für den Geldvorrat der Party.

Amiga	IBM-PC	CD-ROM	Amiga	IBM-PC	CD-ROM	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
A Train /dt	85.95	92.95	Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	89.95	Pinball Fantasies /dt	61.95	62.95
Aces of the Pacific & Miss on Disk /dt	—	71.95	Die Siedler /dt	79.95	79.95 V.mö.	Pirates! Gold /dt	—	89.95
Aces over Europe /dt	—	72.95	Disposabie Hero /dt	49.95	—	Pizza Connection /dt	V.mö.	V.mö.
Alien Breed 2 /dt	17.95	—	Doom	—	79.95	Police Quest 4 /dt	69.95	—
Alone in the Dark 2 /dt	—	92.95*92.95	Dracula Unleashed	52.95	67.95	Privateer /dt	89.95	—
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	Dune 2 /dt	52.95	67.95	Privateer Mission Disk /dt	—	V.mö.
Anstoss /dt	68.95	V.mö.	Elfmannia /dt	19.95	—	Privateer Speech Pack /dt	38.95	—
Archon Ultra	—	—	Elite 2 - Frontier /dt	53.95	74.95	Railroad Tycoon Deluxe /dt	79.95	—
Aufschwung Ost /dt	61.95	—	Eye of the	—	—	Rebel Assault	—	87.95
Battle Isle & Data Disk /dt	66.95	—	Beholder 1-3 /dt	—	94.95	Return to Zork /dt	80.95	89.95
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47.95	—	F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	—	—	Sam & Max /dt	—	94.95 V.mö.
Battle Isle 2 /dt	V.mö.	—	Fields of Glory /dt	—	—	Sensible Soccer 93 /dt	47.95	58.95
Body Blows Galactic /dt	48.95	—	Fire & Ice /dt	—	—	Shadow Caster /dt	75.95	—
Bubba 'n' Stix /dt	47.95	—	Fashback /dt	—	—	Silver Bay /dt	49.95	—
Bundesliga Mar	—	—	Flight Simulator 5.0 /dt	—	—	Sim City 2000	—	79.95
Business on Disk 2.0 /dt	69.95	—	Formula 1 Grand Prix /dt	—	—	Sm Farm /dt	85.95	—
Burning Steel Edition /dt	68.95	79.95	Gabriel Knight /dt	—	69.95 82.95	Simon the Sorcerer /dt	71.95	89.95
Burntime /dt	68.95	79.95	Goal /dt	—	—	Star Trek /dt (Amiga 1200)	71.95	82.95
Campaign 2 /dt	71.95	85.95	Goblins 3 /dt	—	109.00	Star Trek 2 /dt	82.95	—
Cannonfodder /dt	51.95	—	Gunship 2000 /dt	—	99.00	Strike Commander	—	89.95
Chartbreaker /dt	V.mö.	—	Hattrick /dt	V.mö.	—	Strike Commander	—	89.95
Christoph Columbus /dt	73.95	—	Historyline 1914-1918 /dt	69.95	61.95	Strike Commander	—	—
Civilization /dt	76.95	—	Indiana 2 /dt	92.95	119.95	Miss on Disk /dt	38.95	—
Cool Spot /dt	47.95	—	Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	—	71.95	Stronghold /dt	—	87.95
Comanche & Mission 1 und 2 /dt	—	99.00	Indy Car Racing /dt	—	74.95	Sub War 2050 /dt	—	89.95
Comanche /dt	94.95	—	Iron Helix /dt	—	82.95	Syndicate /dt	61.95	—
Comanche Mission Disk 1 /dt	49.95	—	Jurassic	71.95	—	Syndicate Mission Disk /dt	V.mö.	89.95
Comanche Mission Disk 2 /dt	—	58.95	Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	—	T.F.X. /dt	V.mö.	92.95 99.00
Das Schwarze Auge /dt	74.95	89.95 99.95	Leisure Suit Larry 6 /dt	69.95	—	Task Force 1942 /dt	—	89.95 99.00
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	Links 386 Pro /dt	74.95	—	Terminator Rampage /dt	—	89.95
Day of the Tentacle /dt	—	94.95 94.95	Lords of Power /dt	64.95	V.mö.	Tornado /dt	61.95	69.95 82.95
Der Patzner /dt	69.95	82.95 89.95	Lothar Mat	—	—	Tornado Mission Disk 1 /dt	—	36.95
Der Planer /dt	—	82.95	Mad Dog McCree	—	109.00	Turrican 3	49.95	—
Der Rasenmäher-Mann /dt	—	87.95	Master of Orion /dt	—	84.95	Turrican 3	—	—
			Mechwarrior 2	V.mö.	—	Turrican 3	—	—
			Might & Magic 3-8	—	94.95	Ultima 7 Teil 2 /dt	—	—
			Mortal Kombat /dt	51.95	—	Ultima 8	V.mö.	V.mö.
			Mr. Nutz /dt	—	—	Ultima Underworld 1 & 2	—	89.95
			NHL Hockey /dt	—	79.95	Ultima Underworld /dt	76.95	—
			Pacific Strike	V.mö.	—	Ultima Underworld 2 /dt	76.95	—
			Pacific Strike Speech Pack /dt	V.mö.	—	Unidisk 2 /dt	—	—
			Pinball Dreams /dt	63.95	—	Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	69.95	—
						Wing C 2 Special Operation 1 und 2 /dt	45.95	—
						Wing Commander 2 Deluxe Edition	—	99.00
						Wing Commander Academy /dt	65.95	—
						Winter Olympics /dt	—	—
						Wiz 'n' Liz /dt	—	—
						X-Copy & Tools /dt	—	—
						X-Wing /dt	—	—
						X-Wing Mission Disk 1 + Upgrade Kit /dt	—	—
						X-Wing Mission Disk 2 - B-Wing /dt	43.95	—
						X-Wing Mission Disk 2 - B-Wing /dt	—	—

Sonderangebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—	—
Assassin Special Edition /dt	21.95	—	—
Eye of the Beholder 1 /dt	36.95	36.95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
Great Courts 2 /dt	24.95	24.95	24.95
Gunship /dt	23.95	23.95	—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—
Loom /dt	36.95	36.95	—
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	28.95
Mad TV /dt	36.95	36.95	—
Maniac Mansion /dt	36.95	36.95	—
Pirates! /dt	24.95	24.95	—
Railroad Tycoon /dt	30.95	30.95	—
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	—
Wing Commander	—	25.95	—
Wing Commander /dt	39.95	—	—
WWF European Rampage /dt	21.95	24.95	21.95
Zak McKracken /dt	36.95	36.95	—
Zool /dt	23.95	23.95	—

Gravis analog Joystick	73.95
Gravis analog Joystick Pro	79.95
Gravis PC Game Pad	43.95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	149.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	239.00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	289.00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	289.00
1. MB-Erweiterung für Amiga 500	49.95
2. Laufwerk 3.5" für Amiga	139.00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	5.95

**ZU
BE
HÖR**

**So
können Sie gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Ihre Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Ihren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46351 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Alone in the Dark 2 /dt 89.95 PC
Ambermoon /dt 72.95 Amiga
Anstoss /dt 69.95 Amiga & PC
Die Siedler /dt 79.95 Amiga
Doom 79.95 PC
Mortal Kombat /dt 52.95 Amiga & PC
Rebel Assault 85.95 CD-ROM
Sam & Max /dt 95.95 PC
Strike Commander /dt 89.95 CD-ROM
Syndicate Mission Disk /dt 36.95 PC

02871 / 86 31
 18 30 88
 18 06 37 • 18 54 43
 FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
 Computersoftware

HEX-Hexerei

Den Eurem Rollenspiel-Mannern vornehmlich die Puste aus?

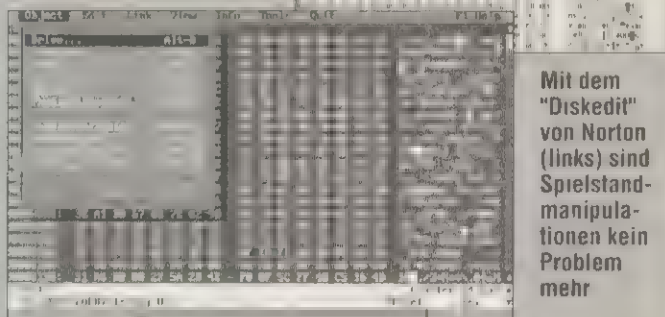
Habt Ihr zu wenig Credits auf dem Stab?

Mit POWER PLAY kein Problem mehr. Wir zeigen Euch, wie Ihr Eure Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spiel-

ständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

assists er in dieser Saison gemacht hat. In key.db steht auch das Offset, wo in der Datei att.db die Eigenschaften des entsprechenden Spielers stehen.

Dies möchte ich nochmal an einem Beispiel verdeutlichen, dazu nehmen wir Steve Yzerman von den Detroit Red Wings. Wenn man in der Datei key.db nach dem Namen des Spielers sucht, die in dieser Datei nach Vereinen angelegt sind, kann man das Offset einfach ablesen. Nach dem Namen des Spielers folgt ein Byte BA (in HEX), nach diesem Byte beginnen die Daten für die laufende Saison. Die nachfolgende beiden Bytes bezeichnen das Offset in der att.db Datei.

Siehe Tabelle 1

Das Offset für Steve Yzerman ist 08 09, nun muß man die Zahlen noch umdrehen, also 09 08, das ist das richtige Offset für die Datei att.db.

Siehe Tabelle 2

An der Stelle 0908 in der Datei att.db beginnt mit 00, d.h. der Spieler ist Rechtshänder und 01 würde Linkshänder bedeuten. Die nächsten 14 Bytes sind für die Eigenschaften des Spielers verantwortlich. Hier habe ich fast alle auf 0f gesetzt, was 100 entspricht. Somit hat der Spieler die besten Eigenschaften. Es macht aber keinen Sinn, in jeder Eigenschaft das Maximum zu erreichen, zum Beispiel bei Gewicht und Aggressivität, da sonst der Spieler sehr oft auf die Strafbank wandert.

Wir wünschen Euch beim Ausprobieren viel Spaß, jedoch sollte man vorher noch eine Sicherungskopie der Daten machen, am einfachsten mit copy *.db *.bak, damit Ihr im Notfall die Originaldaten für Eure Liga habt.

Jurassic Park (MS-DOS)

Marko Pusch aus Königswald hat herausbekommen, wie man sich die von Computer zu Computer verschiedenen Paßwörter ausrechnen kann. Dazu müßt Ihr allerdings zuerst das erste Level durchspielen. Von diesem Paßwort sind die letzten drei Stellen das wichtigste. Diese solltet Ihr einfach in die Levelcodes (siehe Tabelle) anstatt der Kreuze eintragen, und schon darf jedes Level angewählt werden.

Level Levelcode

2-----Triceratopsgehege	B14A5+++
3-----Stegosaurusgehege	3B5FB+++
4-----Gallimimusgehege	0377D+++
5-----	kein Code
6-----Pterodomegehege	0179D+++
7-----Brachiosaurusgehege	607AF+++
8-----Visitor-Center	EB8FD+++
9-----Maintenance Shed	8B8FF+++
10-----Höhlensystem 1	AB901+++
11-----Höhlensystem 2	4B903+++

NHL Hockey

Andreas Theimer aus Vöhringen zeigt Euch, wie Ihr die Spielerwerte in EAs tollem Eishockeysimulator nach Belieben verändern könnt.

Wenn man eine neue Liga, zum Beispiel test anlegt, wird automatisch ein Unterverzeichnis mit dem Liganamen im Hockeyverzeichnis angelegt. In

diesem Verzeichnis, zum Beispiel test.lp, befinden sich alle Dateien, die für diese Liga relevant sind. In diesem Verzeichnis befinden sich auch die Dateien att.db und key.db. In att.db sind alle Eigenschaften der Spieler enthalten, zum Beispiel speed, shot power usw., und in key.db werden alle Daten zur Saison gespeichert, die den jeweiligen Spieler betreffen, z.B. wieviele goals,

Tabelle 1

004880	18 13 43 53 74 65 76 65 00 00 00 00 00 00 00	...CSteve.....I
004890	00 00 00 59 7a 65 72 6d 61 6e 00 00 00 00 00	...Yzerman.....
0048a0	00 00 00 ba 08 09 00 00 a0 12 00 00 68 16 00	...h...I
0048b0	30 30 38 34 18 03 44 53 74 65 76 65 00 00 00	10084..DSteve....I

Tabelle 2

0008e6	0a 0a 0d 0a 0a 0a 05 08 08 01 09 09 09 09 00
0008f6	08 04 08 0a 08 03 0a 08 05 0a 08 0a 05 01 04
000906	04 04 00 0f 0f 05 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f
000916	0f 01 0d 0d 0d 0d 00 0a 0d 04 0e 07 0e 0d 0e

Elite 2

Michael Nelles aus Rheinbach hat in David Brabens umstrittenen *Elite*-Nachfolger einen kleinen Bug erkannt, der es Euch ermöglicht, Tausende von Lichtjahren mit nur einer Tankfüllung zurückzulegen. Bekanntlich läßt sich die Sternkarte mit der SHIFT-Taste (plus Cursor-Tasten) recht flink durchforsten.

Dabei kann es passieren, daß beim Durchsuchen weit entfernter Systeme die Anzeige bei einem System von "Out of Range" oder "Außer Reichweite" in "Erforderlicher Treibstoff: xx t" umspringt, obwohl es 1000 LJ entfernt ist. Dieses Phänomen (vielleicht ein Sprung im Raum-Zeit-Gefüge?) läßt sich einfach ausnutzen, indem Ihr den gewünschten Treibstoff nachtankt und flugs zu diesem System springt. Andersrum funktioniert die Sachen, ebenfalls – ins alte System kommt Ihr also immer wieder zurück. So lassen sich Reisen in die Seitenarme der Galaxie oder ins Zentrum in Sekundenschnelle bewerkstelligen.

Anstoss (MS-DOS)

Christof Wöstemeyer aus Münster hilft allen krisengeschüttelten *Anstoss*-Managern aus der Patsche. Alles was Ihr für Eure Rettung braucht, ist "Edit" unter DOS. Zuerst sollte man sich über seine Finanzlage im klaren sein. Dazu notiert man sich unmittelbar vor dem Abspeichern im "Finanzlage"-Menü alle Werte, am besten die "Tatsächlichen" wie z.B. die "Pokalspieleinnahmen" oder das "Fernsehhonorar". Diese Werte sucht Ihr dann mit Hilfe des "Edit"-Befehls in Eurer Save.ANS Datei. Habt Ihr eine Zahl gefunden, die denselben Wert

hat wie z.B. Eure Pokalspieleinnahmen, dann braucht Ihr diese Zahl nur noch Euren Vorstellungen nach beliebig verändern und urplötzlich habt Ihr Euer Konto um etliche Millionen erschwert.

Aber Vorsicht! Es gelten nur die Zahlen vor dem Punkt und den sechs Nullen, die solltet Ihr nämlich so lassen wie sie sind. Viel Spaß noch mit Eurer zukünftigen Millionentruppe!

Ein Beispiel sieht mit "Edit" ungefähr so aus:

-urspr. Spielstand :-		-editierter Spielstand :-	
6537800 000000		6500000 000000	+5,0
1500000 000000	= Fernsehhonorar tats.	6100000 000000	+5,0
1100000 000000	= Fernsehhonorar kalk.	9900000 000000	+9,3
6600000 000000	= Werbeeinnahmen tats.	9300000 000000	+9,3
6000000 000000	= Werbeeinnahmen kalk.	0 000000	
0 000000		0 000000	
0 000000		0 000000	
-570000 000000		-570000 000000	
-1737200 000000		-1737200 000000	
7000000 000000	= Guthaben	5700000 000000	+5,0
-250000 000000	= Spielertransfer	2000000 000000	+2,25
-329000 000000	= sonst. Kosten	-129000 000000	+0,2
430000 000000		430000 000000	
-1296900 000000		-1296900 000000	

Subwar 2050

Von Jürgen König aus Feldkirch-Tosters stammt folgender Unterwassertip: Mit einem HEX-Editor schnappt Ihr Euch die ersten drei Zeilen der Save-Datei und ändert einfach die in der Grafik gekennzeichneten Werte um. Voila!

0000(0000)	6A 6B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	jk
0016(0010)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 FF FF FF 00 E1 09	>
0032(0020)	01 00 02 00 20 20 20 20 20 20 10 00 00 00 00 00	
	GEBIET MISSION CREDITS	
Gebiete :	00 Übung	
	01 Nord Atlantik	
	02 Antarktis	
	03 Südchinesisches Meer	
	04 Japanisches Meer	

Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	33	Joysoft	101	Okay Soft	88
B.A.T.	29			Orchid Technology	3. US
Bachler	71	Karosoft	75		
Bomico	45, 47, 2. US	Kingsoft	9	Power Soft Versand	31
BTP Sports- und Software	13				
		Logitech	99	Rushware	95
Call and Play	89				
Commodore	13, 113	Magic Line	59	Soft & Sound	105
Cybersoft	13	Markt & Technik	34, 123, 125	Softsale	59
		Media Point Rose	11	Software 2000	7
EMP	83	Media Vision	27	Software Corner	109
Esser-Soft	69	Megaplay	31	Spielraum Versand	99
		Micro Magic	109		
Füllbeck	31	Microprose	21, 85, 107	Top Game	53
		Morris Philip	4. US	Traumfabrik	90
Galaxy	88	Motorpresse Verlag	111	Tsunami	43
Game Gallery	88	Müller	64/65		
Games Unlimited	99			Verkosoft	43
Gross Elektronik	99			Versand 99	43
		Nestlé	39		
Ippen & Pretzsch Verlag	115	Novatek	61	Wial Versand	86/87

Privateer

Ebenfalls von Jürgen König aus Feidkirch-Tosters stammt der ultimative Editier-Cheat zu Privateer. Besonders in den letzten Missionen könnt Ihr die sechs Skeltek-Kanonen gut gebrauchen.

Zuerst nehmt Ihr Euch wie immer einen Spielstand (XXXXX.sav) und editiert nun wie folgt

Waffen:

Durchsucht die Datei nach dem Wort FWEAPGUNS. Habt Ihr die Zeile gefunden, kann's losgehen. Für die Waffen werden ab der nächsten Zeile Zahlenwerte zwischen 01 und 09, für die Position zwischen 01 und 06 vergeben

- | | |
|----|--------------------|
| 01 | Meson Blaster |
| 02 | Particle Cannon |
| 03 | Ionic Pulse Cannon |
| 04 | Mass Driver |
| 05 | Plasma Gun |
| 06 | Laser |
| 07 | Tachyon Cannon |
| 08 | Skeltek (1) |
| 09 | Skeltek (2) |

Credits:

Sucht Ihr nach unbegrenzten Credits, findet zuerst das Wort CCRGT. Fünf Stellen weiter ist der Credit-Account angegeben, der sich am besten mit drei FFs überschreiben läßt.

Markus Schirmer aus München stellt uns zudem noch eine Standortwahl zur Verfügung, die leidiges Umherfliegen überflüssig macht.

Sucht Euch in Eurem Spielstand einfach das Wort RNDM, geht drei HEX-Paare zurück und eine Zeile nach oben. Hier müßte der aktuelle Standort erscheinen (Zum Beispiel Perry Naval Base - 29). Ändert die-



DETROID.SAV

WAFFEN.

Vom Anfang der Datei 2x PAGE DOWN

```
0480(01ED) 40 00 00 00 46 57 45 41 50 47 55 4E 53 00 00 00
0496(01F0) 18 09 02 00 00 09 01 00 00 09 04 00 00 09 03 00
```

1x PAGE DOWN

```
0000(0000) 00 09 07 00 00 09 05 00 00 4C 4E 43 46 00 00 00
0016(0010) .....
0032(0020) 4C 00 00 00 06 01 0A 00 01 09 00 00 43 46 00 00
```

CREDITS:

Vom Anfang 3x PAGE DOWN

```
0256(0100) 4F 49 4E 46 4F 00 00 00 09 43 41 52 47 4F 00 00
0272(0110) 00 00 43 43 52 47 49 06 00 00 08 ED 93 04 00 32
```

FWEAPGUNS

WAFFENART
POSITION

+INFO BCARGO
CCRGT

CREDITS

sen Wert nach Belieben (siehe Tabelle) um. Um die Sache zu vervollständigen, muß jedoch ein weiteres Byte geändert werden. Sucht dieses Mal das Wort PLAYSCOR und geht vom R vier Zeilen nach unten und sieben Paare zurück. An dieser Stelle muß derselbe Wert stehen, wie an obiger (zum Beispiel 29) und natürlich muß dieses Byte auch geändert werden.

Hex-Wert	Quadrant	System	Location	
00	Humboldt	Troy	Achilles	Mining Base
01	Clarke	Perry	Anapolis	Refinery Base
02	Humboldt	Pyrenees	Basque	Mining Base
03	Fariss	Palan	Basra	Refinery Base
04	Potter	Auriga	Beaconsfield	Refinery Base
05	Clarke	Tingerhoff	Bodensee	Agricultural Planet
06	Humboldt	Junction	Burton	Agricultural Planet
07	Clarke	Hyades	Charon	Mining Base *
08	Fariss	Capella	Drake	Pirate Base *
09	Fariss	New Caledonia	Edinburgh	Refinery Base
0A	Potter	New Constantinople	Edom	Agricultural Planet
0B	Potter	Auriga	Elycia	Agricultural Planet
0C	Potter	Shangri La	Erewhon	Pleasure Planet *
0D	Fariss	New Caledonia	Glasgow	Refinery Base
0E	Potter	Raxis	Graccus	Refinery Base
0F	Humboldt	Troy	Hector	Mining
10	Clarke	Midgard	Heimdel	Agricultural Planet
11	Humboldt	Troy	Helen	Agricultural Planet
12	Potter	XXN_1927	Jolson	Pleasure Planet *
13	Potter	XXN_1927	Joplin	Refinery Base *
14	Fariss	Regallis	Kronecker	Mining Base
15	Clarke	Lisacc	Lisacc	Mining Base
16	Potter	New Castle	Liverpool	Refinery Base
17	Fariss	Nexus	Macabee	Mining Base
18	Humboldt	Padre	Magdaline	Pleasure Planet
19	Potter	Aldebaran	Matahari	Pleasure Planet
1A	Potter	Hind's Variable N.	Meadow	Refinery Base
1B	Fariss	Telar	Megiddo	Pirate Base
1C	Clarke	Ragnarok	Mjolnar	Agricultural Planet
1D	Clarke	Tingerhoff	Munchen	Refinery Base
1E	Potter	DN_N1912	N1912_1	Pleasure Planet
1F	Potter	New Constantinople	New Constantinople	Government Base
20	Potter	New Detroit	New Detroit	Industrial Planet
21	Humboldt	Pyrenees	New Iberia	Agricultural Planet
22	Potter	ND_57	New Reno	Pleasure Planet
23	Clarke	Nitir	Nitir	Agricultural Planet
24	Humboldt	Pentonville	Oakham	Pirate Base
25	Potter	Saxtogue	Olympus	Pleasure Planet *
26	Potter	Hind's -Variable N.	Oresville	Agricultural Planet
27	Potter	Oxford	Oxford	University Planet
28	Fariss	Palan	Palan	Agricultural Planet
29	Clarke	Perry	Perry Naval Base	Military Starbase
2A	Humboldt	Pollux	Remus	Refinery Base
2B	Humboldt	Varnus	Rilke	Refinery Base
2C	Humboldt	Varnus	Rodin	Agricultural Planet
2D	Fariss	Castor	Romulus	Mining Base
2E	Fariss	Rygannon	Rygannon	Mining Base
2F	Humboldt	Prasepe	Saratov	Mining Base
30	Clarke	Rikel	Siva	Agricultural Planet
31	Fariss	KM_252	Smallville	Pirate Base
32	Humboldt	Junction	Speke	Pleasure Planet
33	Clarke	Surtur	Surtur	Agricultural Planet
34	Potter	Manchester	Thusbury	Refinery Base
35	Potter	Raxis	Trinsic	Agricultural Planet
36	Fariss	Sherwood	Tucks's Pirate Base	Pirate Base
37	Fariss	Valhalla	Valkyrie	Mining Base
38	Humboldt	Junction	Victoria	Agricultural Planet
39	Clarke	Rikel	Vishnu	Mining Base
3A	Potter	Manchester	Wickerton	Refinery Base
3B	Fariss	Delta Prime	Derehct	Derehct *

Ultrasound

Zur Ehrenrettung der Ultrasound, in bezug auf die Soundunterstützung bei Spielen, möchte ich Eurem Test noch folgende Punkte hinzufügen:

1. Für die meisten Spiele (X-Wing, Ultima Underworld 1 und 2, Wing Commander 1 und 2) gibt es mittlerweile Treiber, die neben der Roland LAPC 1/MT 32 gleichzeitig digitalisierte Soundeffekte der Soundblasterkarten unterstützen. Wer jemals X-Wing mit dieser Karte in der General MIDI / Soundblaster-Kombination gespielt hat, wird sich bestimmt keine andere Karte mehr kaufen. Außerdem haben sich die meisten Spieleproduzenten inzwischen bereit erklärt, die Ultrasound auch direkt zu unterstützen. Die Treiber kann man sich per Modem-besorgen, über:

CompuServe GOPCVENB
area #14 71333,350

StarFire Germany 49-9131-
538303 V32bis

und für Leute ohne
Modem, über die Firma:

TransTech
Grissetstraße 11
74182 Obersulm
Tel.: 7130 6664
Fax.: 07130 9120

2. Jeder, der die Registrierkarte einschickt, erhält kostenlos die MIDI-Sequencer Programme MIDIsoft Recording Session und Powerchords für Windows. Bei einigen Anbietern erhält man diese bereits beim Kauf der Karte.

Außerdem muß gesagt werden, daß es derzeit wohl keine Soundkarte gibt, die für diesen Preis eine derartige Akustik erzeugt, ganz zu schweigen von den einzigartigen 3-D-Sound Möglichkeiten (Demos gibt es in den obengenannten Mailboxen), welche hoffentlich auch bald in Spielen zu finden sein werden. Anbei wäre noch zu erwähnen, daß die Kundenbetreuung durch die Firma Gravis, ebenso wie die Betreuung durch die Firma Logitech, absolute Spitze sind.

Gerd Wolz, Starnberg

Ein besonderes Dankeschön an Gerd! Natürlich ist Euch Doc Düse für Beiträge solcher Art zutiefst dankbar. Hat jemand von Euch Hardware-Informationen, die anderen eventuell weiterhelfen könnten, dann wißt Ihr was zu tun ist.



Doc Düse

Wer aufmerksam Computerzeitschriften liest, könnte den Eindruck gewinnen, daß das Speichermedium CD-ROM die Lösung aller Probleme ist. Nur der aufmerksame Leser wird auch zwischen den Zeilen über einige Ungereimtheiten stolpern, mit denen sich Entwickler und Techniker immer wieder abringen. Denn technisch gehören die schneckenlahmen CD-ROM-Laufwerke noch immer zu den Sorgenkindern der Entwickler. Bei der Entwicklung einer CD-ROM-Applikation gibt es Probleme, daß sich die Balken biegen: Langsame Zugriffszeiten, haarsträubende Fehlertoleranzen, immerhin schon ein halbes Dutzend unterschiedlicher Standards (mit steigender Tendenz), die zudem noch in unterschiedlichen Geschwindigkeiten drehen und der relativ große, aber doch beschränkte Platz

von 650 MByte. Eine ganz andere ungeklärte Frage ist der CD-ROM-Abfallberg, der sich langsam, aber sicher mit der zunehmenden Verbreitung der Billig-CD-ROMs anhäuft. Also das gelobte Medium Compact Disc ist ganz sicher noch nicht das Gelbe vom Ei. Dieser Meinung ist auch Vorausdenker und Spieldesigner Chriz Crawford der dem Medium CD-ROM keine fünf Jahre mehr gibt. Nach seiner Meinung wird dann spätestens die unflexible CD-ROM durch digitale Kommunikation wie ISDN abgelöst. Eines kann man mit Gewißheit sagen: Die CD-ROM ist das Medium der nächsten zwei Jahre und dann wird sich zeigen, ob die unbeschreibbare Scheibe den Gürtel enger schnallen muß.

William

Rückwärtsgang

Ich habe ziemliche Probleme mit ULTIMA UNDERWORLD 2. Die Steuerung spinnt bei mir nämlich immer, d.h. sobald ich versuche, nach vorne zu laufen, so tut sich gar nichts (rechts und links klappt alles). Dasselbe geschieht, sobald ich versuche, mich nach hinten zu bewegen. Versuche ich aber, die ganze Geschichte mit dem Joystick zu steuern, klappt alles tadellos. Wo also liegt das Problem (diesen Ärger habe ich sonst mit keinem anderen Spiel – ULTIMA UNDERWORLD 1 läßt sich ohne Probleme steuern)? Ich besitze einen 486/DX2 mit 66 MHz und 8 MByte RAM,

sowie 256 KByte Cache. Meine Spiele mit Mausunterstützung steuere ich mit einer LOGITECH-Maus. Ich habe auch schon versucht, einen Update-Patch zu installieren. Damit ließ sich ein früheres Problem bei UNDERWORLD 2 beseitigen (das Spiel hielt zwischen durch mitsamt Cursor und Musik an), doch bei diesem Problem versagt er jämmerlich.

Caroline Bach Karlsruhe

Ich gestehe, daß ich in diesem Fall auch kein Allheilmittel kenne: Vielleicht hast du im Setup eine falsche Einstellung der Soundkarten angegeben, die sich in irgendeiner Form mit der Maus überschneidet. Pro-

biere also einmal, Underworld 2 völlig ohne Soundkartenunterstützung in die Gänge zu bringen. Als generelles Problem könnte auch eine Neuorganisation des Speichers weiterhelfen, eventuell der Befehl memmaker ab DOS 6.0. Falls also jemand unserer Leser ein ähnliches Problem bei Underworld 2 entdeckt hat, wäre es sehr nett, wenn wir auf diese Weise Caroline weiterhelfen könnten.

Affeninsel

Ich habe ein paar Probleme, die mir schon einige Zeit zu schaffen machen. Ich besitze einen 486 DX 33 mit CPS-Audioblaster pro 4.0 und einem CD-ROM Laufwerk. Obwohl CPS den Audioblaster für 100% AdLib kompatibel erklärt, gibt es bei Monkey Island 1 Probleme: Wenn ich versuche, es zu starten, erscheint die Meldung "RUN-TIME ERROR R6003-integer divide by 0". Ich habe auch versucht, das Spiel mit den Optionen a für AdLib und g für Gameblaster (laut Handbuch) zu starten, ohne Erfolg. Eine andere Version von Monkey Island 1 hatte die gleichen Erscheinungen. Mit meinem vorherigen Creative Labs Soundblaster funktionierte es einwandfrei. Auch andere AdLib-Spiele haben Probleme mit dem Audioblaster (Ausnahme Strike Eagle II). Könnte es sein, daß meine Soundmaschine kaputt ist, oder kann ich den Fehler irgendwie beheben?

Mein nächster Fall: Kürzlich kaufte ich mir den hochgelobten Gravis Competition Pro-Joystick (ohne Gamecard), aber manche Programme werden durch den Anschluß eines solchen sehr gebremst (Hundefels 3D, aber nicht verraten). Bei Gods rennt der Held ständig nach rechts, und ist nicht zu stoppen. Bei Commander Keen 4+5 funktioniert der Stick ganz nach Erwartung, die Teile 1-3 hingegen registrieren ihn erst gar nicht. Ich hoffe, du kannst mir helfen, und ich danke dir schon im voraus.

Björn Küllmer

Nachdem CPS haarscharf am endgültigen Konkurs vorbeigeschlittert ist, stehen die Zeichen in der Hamburger Firma nun auf Sturm: Daß die CPS-Soundblaster in irgendei-

ner Form nicht AdLib-kompatibel sein könnte, kann einfach nicht sein.

Die Joystick-Erkennung und Auswertung ist eine Sache für sich: *Gods* gehört dabei sicher zu den chaotischsten Abfragen der neuen Softwaregeschichte, die einzige Möglichkeit, das Spiel in feste Hände zu bekommen, ist mit einem einstellbaren Joy zu arbeiten. Da das Rennen um den Hundefels sich mit der Tastatur eindeutig besser spielen läßt, würde ich Dir zu einem Verzicht auf den gelobten Gravis Joy raten.

Kauf Dir was

Bevor ich loslege, muß ich erst mal sagen, daß ich die Rubrik "Doc Düse" echt stark finde! Aber nun zu meiner Frage: Ich habe vor, mein altes 386er Motherboard zu vermöbeln und mir einen 486DX2/66 zu kaufen.

1. Lohnt es sich, die Festplatte über einen Local-Bus-Controller laufen zu lassen?

2. Ich bin ein extremer "Spieler" und spiele gerne Spiele wie *Strike Commander* oder *Comanche*. Da aber zu der nötigen Rechenpower auch eine anständige Local-Bus-Grafikkarte gehört, werde ich mir wohl auch noch so ein Ding zulegen müssen. Du hast mal die BOCAS VGAXL1 für "Spieler" empfohlen. Ist das immer noch so das Beste? Wenn ja, wie teuer ist sie in etwa und würde sie überhaupt mit meinem Monitor arbeiten? In der Beschreibung des Monitors stehen folgende Angaben: Auflösung: 31 kHz: maximal 640x480, 35 kHz: maximal 800x600/1024 x 768

Christian Feuerstein, Hattngen

1. Ein Rechner kann nicht schnell genug sein, so lohnt sich ein Local Bus Controller allemal. Da Du anscheinend zu einem neuen Motherboard greifen mußt (aufgepaßt: einige Boards können 386er und 486er Prozessoren verarbeiten, eventuell brauchst Du also nur den Prozessor), solltest Du schon zu einem Local Bus Board greifen und dabei darauf achten, daß gleich ein Local-Bus-Controller auf dem Board installiert ist. Die Boards mit integrierten SCSI-, IDE-Controllern sind logischerweise teurer als die normalen Boards, da Du aber keinen Local-Bus-Controller mehr brauchst, hast Du den Differenzbetrag schnell

wieder raus. Nebenbei ersparst Du Dir eventuellen Ärger mit dem neuen Controller und hast einen Local-Bus-Steckplatz übrig, den Du beispielsweise mit einer Local Bus Netzwerkkarte füllen kannst. Bekommst Du kein preisgünstiges Board mit integriertem Controller, solltest Du zwischen dem Local-Bus-Controller und einer schnellen Festplatte abwägen, denn der schnellste Controller nützt Dir nichts, wenn die Festplatte nicht mitzieht und daran hakt es meistens.

2. Die beste Grafikkarte auf dem Markt ist die VGA-XL1 sicher nicht, da teurere Karten bessere technische Spezifikationen bieten als die Boca-Karte. Der Vorteil der XL1 ist ihr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und die relativ hohe Geschwindigkeit in DOS-Applikationen, also im größten Bereich der Spiele.

Sound-Geplänkel

Ich habe vor, mir eine Soundkarte mit "General Midi"- und Roland-MT-32-Kompatibilität zu erwerben. Zur Auswahl stehen die Soundblaster 16ASP mit Waveblaster und die Soundwave 32 von Orchid. Welche der beiden Soundkarten tönt in Sachen Instrumentenwiedergabe (vom ROM) besser, und welche hat weniger Kompatibilitätsschwierigkeiten mit Spielern (z.B. Ansprechen eines falschen Instrumentes oder sonstiges Wirrwarr?). Wird es in wenigen Wochen wieder etwas noch Besseres (oder Billigeres) geben?

S Sutter, Uzwil (Schweiz)

Der Markt der General Midi kompatiblen Soundkarten, die mit Wavetable Sounds arbeiten, wird ständig größer: Neben der Soundwave 32 und der Creative Labs Karte gibt es bereits die Spea media FX, lieferbar ist auch eine GM-kompatible Karte vom taiwanischen Billiganbieter Aztech. Grundsätzlich muß man allen Karten bescheinigen, nicht 100prozentig zur echten Roland kompatibel zu sein. Außerdem bietet keine der Doppellösungen Soundblaster Pro kompatible Effekte. Dies läßt gerade einige exzellente Stereoeffekte schmerzlich vermissen. Zur Zeit sind also die Soundblaster 16 ASP mit Waveblaster-Aufsatz, die Sound-, Gamewave

32 und die Spea media FX in diesem Bereich etabliert. Jede Karte hat ihre eigenen Macken und emuliert das Original Roland General MIDI mal mehr und mal weniger gut. Da die Samples in den ROMs natürlich nicht die Original-Roland-Samples sind, ist bei allen Karten von Fremdanbietern immer eine leichte Verfälschung zu spüren. Das hat Vor- und Nachteile, denn neben den wirklich ärgerlichen Falschtönen haben die verschiedenen Emulationen manchmal den ganz eigenen Reiz, Musikstücke in verschiedenen Variationen abzuspielen. Die Gelegenheit wird erst dann richtig ärgerlich, wenn manche Töne extrem falsch klingen, und das passiert bei allen nicht echten Roland-Karten häufiger. Der Waveblaster-Aufsatz der Soundblaster 16 ASP funktioniert recht gut und wird erfreulicherweise sogar in einigen Spielen direkt unterstützt. Der Nachteil der Soundblaster 16 ist der oft sehr computergenerierte Creative Sound und die oftmals miese Verarbeitung der Karte. Die Spea media FX kann sich als echte Musikkarte präsentieren und kann am ehesten am vollen Roland-sound kratzen. Allerdings hat die media fx manchmal Probleme mit der Soundblaster-Emulation. Die billigste Lösung, an eine General-Midi-kompatible Karte zu kommen, ist die Orchid Sound-, Gamewave 32. Da der DSP von Analog Devices neben der Roland auch gleich die Soundblaster emuliert, trifft die Karte die Sound-, Gamewave 32 im Roland und im Soundblasterbereich nicht immer den richtigen Ton. Allerdings gibt es seit neuestem frische ROMs mit noch mal eingespielten Samples für die Orchid-Karte. Damit werden zwar nicht die oft im DSP begraben Fehltöne behoben, aber der Klang nähert sich dem Original-Rolandsound an. Übrigens können alle Orchid-kartenbesitzer die ROMs nachträglich bei Orchid ordern.

Bleibt festzustellen, daß wenn Du wirklich echten Roland-Sound willst, nicht um den Kauf des Originals herumkommen wirst und einen schlappen Tausender investieren mußt. Denn keine der Karten, die Rolandsound emulieren, kommen klanglich an die SCC-1, TAP-10 oder SC-7 heran. Das wird dann allerdings, da im Optimalfall noch eine Soundblaster Pro-kompatible Karte in Deinen Rechner gehört, ein teurer Spaß.

Roland zum zweiten

Seit kurzem bin ich stolzer Besitzer eines 486 DX-2 Rechners und möchte mir jetzt eine Soundkarte zulegen. Ich interessiere mich speziell für die SCC-1 von Roland. Dazu meine Fragen:

1. Bevor ich soviel Geld für eine Soundkarte ausbe, würde ich sie mir natürlich gerne mal anhören! Kannst Du mir vielleicht sagen, wo ich eine Demo-CD her bekommen könnte?

2. Kann die SCC-1 den MT-32 Standard emulieren?

3. Hat die SCC-1 auch einen CD-ROM oder einen Joystick-Anschluß?

4. Gibt es schon Programme mit echter SCC-1 Unterstützung?

Steffan Großer

Die SCC-1 ist eine der edelsten Musikkarten, die zur Zeit erhältlich sind. Ich verstehe Dich durchaus, daß Du bei solch einer Anschaffung erst einmal eine Klangprobe nehmen möchtest. Eine CD mit echtem Roland-Sound ist, eine nette Werbeidee, mir noch nicht in die Finger gekommen. Ein anderer Vorschlag wäre eventuell, Dir die Karte bei Deinem Händler vorspielen zu lassen, dabei kannst Du auch gleich Deine Lieblingsspiele austesten. Die SCC-1 hat ein Programm, das die Karte MT-32 emuliert. Allerdings muß man dazu sagen, daß alle Spiele (und das sind eine ganze Menge), die versuchen, die MT-32 direkt zu programmieren, üble Falschtöne produzieren. Da Du aber eine General-MIDI-kompatible-Karte hast, und die meisten Spiele heutzutage einen General-MIDI-Treiber vorzeigen können, ist dies nicht weiter tragisch. Probleme gibt es speziell bei älteren Spielen, die nur die MT-32 im Angebot haben und dann die Karte auch noch programmieren. Es gibt einige Programme, die die SCC-1 auch direkt ansprechen, allerdings gehört der SCC-1 Treiber längst nicht zum Standard. Wenn Du mit dem Gedanken spielst, Dir eine SCC-1 zuzulegen, solltest Du auch gleich die Kosten für die Soundblaster-kompatible-Karte mit einberechnen, denn die SCC-1 allein im Rechner sorgt zwar für gute Musik, bringt aber keinen Digiton an Deine Aktivboxen.

KLEINANZEIGEN
KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 06/94** (erscheint am 11. Mai '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. April '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juli-Ausgabe 1994** (erscheint am 15. Juni 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Verkaufe C128D + Farbmonitor + 2 Joyst. + Maus + Handbücher + versch. Software, Preis 500 DM Patrick Krause Am alten Klärwerk 3, 50354 Hürth Tel 02233/70363

Suche vollständige alte Originalspiele, kaufe ganze Sammlungen. Wer was Günstiges anzubieten hat, bitte melden. Tausche, verkaufe auch u. U. Tel 0721/856903

Verk. Enchanter, Ultima 1, Mule, Starfleet 1, Cutthroats Blue Max, Psi 5, Archon, Beach Head 1 + 2, Wl. Crown, Labyrinth, Phantasie 2 u. v.m. je 40-100 DM Tel 0721/859677

Verkaufe Floppy 1541 II + Matrix-Drucker, 2 Joysticks, 1 Maus, 1 volle Disk-Box und viele Originalspiele, alles 100% ok, Preis VB Tel 036962/20200 ab 16.00 Uhr, Christian

Verk. C64 II mit Monitor (Color) 1802 und Floppy 1541 II + 5 Spiele (z.B. Oil Impenium, Uss John Young), Neupreis 1000 DM, VB 250 DM Tel. 07041/5374, Jens

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Action Replay VI + viele Spiele (G.I. Joe) usw., VB 300 DM David Korh, Breslauer Str. 8, 48703 Stadthohe

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datensette, 2 Joysticks, viele Spiele, z.B. Invest, Transworld, Rings of Medusa, Battles of Napoleon usw. Tel. 0345/504387, Torsten

C128D + Monitor + Drucker, MP3/1200 + 3 Joysticks + 50 Disketten, VB 650,- Tel 09722 1825 (Marco, nach 18.00 Uhr)

Verk. C64 mit Floppy, Datensette, Joystick, viele Spiele, Geos, ca. 50 Diskette, 10 Kass., Disketten box u. deutsche Anleitungsbücher für nur 280 DM Tel. 06062/61323

Verk. C64 + Floppy + 2 Joysticks + ca. 190 Disketten + 3 Disk.-Boxen, Preis 250 DM Tel 09445/7234, ab 17 Uhr

Amiga

Verkaufe Amberstar, Black Crypt, EOB2, Ther Finest Hour-BOB für je 40 DM Meiden bei Karl Tel 07031/2754, ab 17 Uhr

Verk. orig. History Line, 40 DM und Railroad Tycoon 30 DM, zusammen für 60 DM, Tel 02402/73815

Tausche oder kaufe Sleepwalker Verk auch Action Pack (Turrican 1 + 2, X-Out, Kick off), Walker, Monkey Island 2 und Lemmings 1. Ruft mich unter Tel 06221/862806 an

Amiga 500 + 2,5 MB + TV-Modul + Monitor 1084S + 1 Maus, 1 Mousepad + 1 Action R. MK 3.1 Drucker, ca. 50 Spiele + 130 MB HD mit 2 MB RAM für 1500,- Tel. 07271/8748

Verk. Amiga 500, 1 MB, Maus, 1 Joystick, 2 orig. Spiele, 3 Bücher, TV-Adapter, VB 500,- DM, Tel 05659/7141, ab 14 Uhr

Verk. A500 + MB + Mon 1084S + 2 J. + 80 Leerdisk, ebenso 7 Originale, Syndicate, Flash, Black Crypt, NP: 1700 DM VB 750 DM, Tel 0711/873399 Di.-Fr. 17-19 Uhr Marko

Verk. A500 + 3 Floppy + 1084 Monitor + 2,5 MB + AR/M3 + 6 Boxen + 4 Joysticks + 4 Player Adapter + 1000 Disk + eingebaute LEDs + Pegelanzeige + lackiert NP 4800 DM VP 1350 DM Tel 05247/3536 (Bernd)

Ong. Legend of Kyrandia, Wing Commander, Curse of Enchantia je 40,-, Kings Quest 5 BM Prof je 35,-, Midwinter 2 = 30,-, inkl. Versand x, Tel 02204/1823 o 0221/1642338

Verk. Amiga 500, 1 MB, orig. Spiele Day of the Viper, Conquest of Camelot, Populous, Promised Lands mit Mouse DM 450,- VHB Tel 0611/377968

Verkaufe A500 (def.) 80,-, Monitor 1081 500, 2 LW 100,-; Speicherwerk 1 MB (neu) 70 oder komplett für 700,- Tel. 02166/33609 in M-gladbach 2

Suche Soft- u. Hardware, besonderes Strategie-taktik-Program. m. milit. Genre, bitte nur per Einschreiben! Tausch gg. Pgm., Mzn, TK, Geld, HW, M.H.W. Schneider, Postf. 602465, 22234 Hamburg

Verkaufe Amiga 500 + 2. Laufwerk + Monitor + 3 Joysticks + 7 Spiele (Orig.) + 1 MB Speicherwerk + orig. 4 Data Disketten + Original-mouse für 550 DM (VH3) Tel 0521/10551, Marco

Verk. A2000 + Monitor + 2 Laufw. + 3 MB RAM 20 MB HD + orig. Speed Assembler, Bücher für 1000,- DM am Seestadthafen Tel 089 4481 32 (Fiona)

Verk. Sim Ant Op. Stealth Goa Spaceship Shooter, Flight Soccer, Basketball, Asteritz + 40 DM VB, Payer Manager 20 DM Tel 08141 25563 Suche Amiga PC Spiele!

Verkaufe DPaint VAGA (nicht registriert), 109, Anperm 40, Address Manager 25, Techno Sound Turbo 50, Linnbeat 15, Zoo 15, ab 17.20 Uhr okay Tel 09461 13/2

Verk. A500 2,5 MB RAM 10 MB Festplatte Monitor 1084S 1 LW 3,5 Star C-20 Drucker 3 Orig. Spiele Joystick, 10 Leerdisketten Tel 06372/2267 Preis 1300 DM

Suche Easy Amos, Spatterhouse für Amiga, Tel. 0511/650256, Roman Kellner

verk. A2000, Mon 1084 Sounddigitalizer, Maus, Joysticks, 20 orig. Spiele + 6 Anw. + 18 PD + 1101 kas, Bücher, 98 Hefte, Diskbox, VB 1100 DM Tel 089 3106167

Kaule Amiga Originalspiele wie Patrizier, Die Siedler, Dune 2, Burntime, Christopher Columbus oder tausche auch gegen Game B. Spiele, Zahle bis zu 35 DM Tel 06471/41836

Verk. Amiga orig.: Global Effect 40 DM, Disk Lab 30 DM, Conquestador 35 DM, Paragliding 30 DM, Prestige Sammel, 35 DM, R. Hohenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst

A500, 2 MB, Kick 1.3 + 2.0, 52 MB HD, Monitor 1084S, 2 LW, TV-Tuner, 2 Joysticks, diverse Spiele + Anwenderpg., AJ 9/91-1/94, VB 1500 DM, Tel. 030/5414046, nur Samstag u. Sonntag

Super Amiga 500, 1 MB, 2. Laufw., 2 Mäuse, Joystick, TV-Modulator, 24 orig. Games (neueste Software), viele Disketten, 2 Diskboxen, Handbuch Amiga-Basic usw., Neupr. 2500,- für 1300,- Tel. 08261/4356

Biete: Indy 3 + 4; Monkey 1 + 2; EOB 1; Legend of Kyrandia 1; Space Quest 3, Muds Preis: je zwischen 10-60 DM Tel 07164/7416

Amiga 500, 1 MB, 2 LW, TV-Modulator, Midi-Interface, 800 Disketten, 11 Originale, Action Replay MK II, VB 1250,- Tel. 02261/66597

Verkaufe Amiga Originale. Liste gegen Rückporto Ralf Butz, Herzogstr. 5, 41747 Viersen

Verk. A500 + Monitor + 1 MB + Joystick + ca. 120 Leerdisk + Powerpack + Handbücher + 25 orig. Games (Monkey 1 + 2, Turr 2, Wonderl., Cadav.) zus 1700 DM, Tel 07843/2381, Chris

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM, 2 LW Monitor, Joystick, Mouse, 15 Demodisketten! Das Gerät ist in einem sehr guten Zustand! VHB: 600 DM, Tel. 03774/61162

Original Sim Ant 30,-, Battle Isle 30,- Airbus 30,-, Campaign 30,-, Gunship 30,- A Train 30,- Sim City 20, Civilization 30, Tel 05271 35348 nach 18 Uhr mit Originalverpackung

Amiga Games, A Train, Civilization, Sim Ant, EOB 1, 2 Amberstar Power Manager, Dragon, Ther Finest Hour, die Eagle, ab 45 DM VB Mo. Do. 11.14.00 Uhr Tel. 06181/257104

Verk. für Amiga, Infrarot 3 Tasten Maus für 70,- 2-Tasten Maus für Amiga & Atari 20,- und Populous 1 für 100 DM Siko Kettwig Postfach 1611 46345 Bielefeld

Achtung! verkaufe Streetfighter 2 40 DM Zoo 40 DM, he Humans 40 DM Markus Japke Tel 0211-44541 Friedrich Bayer Str. 15 51373 Leverkusen

Verk. Indy 4 Wenn Mensch Amiga, Orbit Amiga 30 DM Legend Space Quest 420 DM Khattian 13 DM Tel. 0-853.639

15 DM für jedes Amiga Original DSA, Jonathan, Wing Commander, Porto Telefon 0951 69771

Pop + Sim City, Cadaver, Deliverance, Gods, Mad Indy III, F-19, Chaos Engine, orig. Spiele + 8, DM Tel 06241/74728

Verk. Amiga 500, C-Mon. + 52 MB FP, 2,5 MB RAM, 2 LW + Kick 1.3 + 2.0 + 2 Joysticks + 19 orig. Indy 4, Monkey 2 usw., Diskbox, Maus + leicht def. Farbdrucker VB 1500,-, Tel. 07051/58356

Verk. Carrier C, Elvira, Moonshine R., Rick 1, Indy 4, Demomakerset Suche dringend Noise-tracker od. andere M-Program. Tel 08031/45413

A500, 1 MB 1084S-Monitor, 2 LW, LC 20 Drucker, Akustikkoppler, Abdeckhaube, 3 Joysticks, 2 Mäuse, viel orig. Software, Fachliteratur, viel Zubehör, VB 900 DM, Telefon 07231/481626

Verkaufe Syndicate, Lionhard, Goblins 3 für je 35,-, Nur Originale 100 % o.k. Mario Gobien, Eifelstr. 59, 53894 Mechernich, Tel. 02484, 2434, ab 19.00 Uhr

Verk. Amiga 500, 1 MB, Maus, TV-Modulator für 300 DM, Tel 06707/8248, ab 14 Uhr

Suche Thunderhawk, Zahle 59 DM, bitte Original! Frägt nach Michael, Tel 09385/373

Verk. orig. Populous II, Syndicate, Spacehulk je 35 DM, Agony Leander je 15 DM Suche Poster, Puppen etc. von Chun Li, zahle auch, Tel. 03973/210021 (Enrico) ab 18 Uhr

Verk. für je 20 DM: Indy 3, Zak McKracken, Lemmings, Populous, Space Quest 3, Buck Rogers, Lords of Rising Sun, TV-Sports Football, Marco Rukötter, Tel 05223/73490

Verkaufe billig Originalspiele, Tel. 07123/922541 oder 18216

Verk. Amiga 1200, HD 40, 4 MB RAM, 40 MHz, 1 ext. LW, 2 Joysticks, TV-Modul u. viele Disks für 1300,- DM u. 10 Originalspiele zu 40 DM 20,- Tel. (ab 19 Uhr) 034202/24837

Verk. A500, 1 MB + div. Zubehör, mit Progr. (Text, Datenbank, Malprogramm) + Originalspielen Luzz, Gunship 2000, 1 D Sportsdrv, Airbus für 400 DM Tel. 02206/6489

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM TV-Adapter Maus + Pac 2 Joysticks + Originalspiele (z.B. Syndicate) 30 Leerdisketten + Box VB 500 DM Lars Enders, Tel. 02944/2862

Verkaufe A500 1 MB 2 LW Farbmonitor Maus Mauspad, 3 Diskboxen, 200 Disketten 4 Joyst., 1 orig. Indy 4, 4 Leerdisketten NP 2500,- VP 950,- Tel. 07081/2145

Verkaufe Indiana Jones 3 u. Masterblazer für 30,- bzw. 10,- Tausche auch jedes zusammen gegen Amiga, Boder, Chai-Engine Tel 09562 8753 fragt nach Andreas

Verkaufe Cambridge Speicherwerk 2 MB für Amiga 1000 400,- DM Amiga 1000 + Farbmonitor Monitor kl. Defekt, 250,- DM Tel 05303/5435

Verkaufe Amos Compiler 30 Tome IV 60,-, Holzhelm 10,- Sportman Prof. Entwurfspaket 250,- Final Write 1, Kick off II + Payer Manager 50,- Tel. 05303/5435

Verk. Amiga 500 mit vielen Orig.-Spielen, Abdeckung, HF-Modulator, usw., VB 300 DM, Verk. außerdem einen Laserdrucker für VB 700 DM, Tel. 09372/3246, ab 14.00 Uhr

Verk. 52 MB Harddisk (SCSI-2-Controller, 13 ms) + 2 MB Fast-RAM f. A500 zu DM 250,- inkl. Porto, 1 Jahr alt, 100 % o.k. Telefon 0471/

Verk. für A500 Festp. 105 MB, komplett für 450 DM Dune 2 (40 DM) Fish Man (45 DM), Gunship 2000 (45 DM) Nur Originale Tel 03820/461 Martin verlangen

Amiga 500 + 2,5 MB + Monitor 1084S + 24 NL-Drucker OKI-ML 390 + DPaint IV + VizaWrite-Tast. + weitere orig. Software + 10 Bücher Data Becker u. Lechner komplett für 1350,-, Tel 06624/8404

Löse meine Amiga-Sammlung auf Originale von 5-25 DM Kostenlose Liste bei H. Franzen, Klosterkammerstr. 15, 56588 St. Aldegund Tel 06542/22160

Von Privat Amiga orig. Spiele, neueste Software, ca. 1/2 Preis, Klassiker 20,- Abnahme mind. 3 Games, Alles Original, Alle einwandfrei Tel 08261 4356, Fax 08261/21541

Pools of Darkness, Pool of Radance, F-19 Stealth Fighter, Midwinter 2, Dragon Wars je 30,-, Powermonger, Mig-29, Battle Isle Datadisk 1 je 20,- Tel. 0897/143804

Verkaufe Hexuma 30,-, Fire + Ice 30,- DM, tausche auch gern gegen The Lost Viking, Mad-TV, Goblins 1 oder Goblins 2 Tel 089/8506959

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, Mon. + TV-Tuner, Maus + Pad Spiele Ultima 6, Wonderl., Lemm., MP Soccer, Zak Arthur, Trinity, TV-Sp - Football, Jinxter, Fish Station + 5 andere, VB DM 700, Tel 0751/46309

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB RAM, 2 LW, 40 MB HD, Monitor, Originalspiele, 285 Disks, Alf-Karte Bücher usw. für 1199,- DM. Fall's Fragen kommen anrufen unter Tel. 07121/52681 Marc

Verk. orig. Khalaan, Weird Dreams, Phobia, It came from the Desert sowie Markt & Technik Bucher fraktale Grafik und kreative Grafik mit Disks Tel. 02938/1728, ab 16 00

Verkaufe Silent Service II DM 39,-, Indy IV Adventure DM 39,-, Indy III Adventure DM 29,- Flight of the Intruder DM 35,-, Star Trek 1 3, je DM 15,-, Tel. 07071/44680

Verkaufe: Amiga 500 + 1 MB Speicher + 120 MB HD + Games + Maus + Joystick für 1200 DM Weitere Infos auf Tel. 06126/6948 0, 1255, Helmut Grosser Weihenwiese 13, 65510 Idstein

Suche Data Becker Demomaker, Erw. Set 2 und auch das Music-Constructo-Kit von Data Becker! Meiden bei P. Dopierski, Tel. 02291/900225 - dringend -

Verkaufe original Amiga Spiele, z.B. Monkey Island 1 + 2, Wax Works, Elvira 1, Beast 2 u.v.m. Valentin Dabronz, 55122 Mainz, Am Gonsenheimer Spieß 10, Tel. 06131/384522

Verk. Red Baron, Corporation, Search for King, Shadowgate, Future Wars, Immortal, Kull, Ultima 6, Sherlock Holmes, Flight of Intruder, Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Verkaufe Urdum II für DM 35,- (VB), Tel. 07964/777 (Jochen), Tausche evtl. auch gg. anderes Original (Genre: Jump & Run o. Jump & Shoot...)

Verkaufe Syndicate (deutsch) 40 DM, Hunt for Red October 15 DM und Jack Nicklaus Golf 15 DM Tel. 02103/22250

Verkaufe orig. Lionheart für 40,- DM Tel. 08687, 394, Hans.

Achtung! Suche dringend Joan of Arc oder andere Spiele! Liste an Jürgen Wüchel, Turmsr. 21, 98701 Herschdorf, Tel. 03673/3474 von 18 00-20 00 Uhr

Verk. A500, 1 MB, Netzteil, TV-Modulator, Joystick, Maus, Maus-Joystick, V-Kabel, 1 orig. Spiel A320 Europa, 300 Disk, Preis 450 DM Tel. 06403/62503

Suche Speichererweiterung für meinen guten, alten Amiga 1000. Wer mir eine verkauft (min. 1 MB) oder weiß, wo ich eine bekomme, bitte 0212/318306 anrufen

Verkaufe Storm Across Europe, Sim Earth, The Reich, White Death, Ums II, Campaign, 1869, Typhoon of Steel mit Originalverpackung, Anleitung, je 20,- Tel. 07225/78180, ab 19 Uhr

Suche defekten Amiga 500 bis 50 DM und verkaufe Dune 2 für 50 DM Björn Krüger Sasseier Chaussee 2170, 22393 Hamburg, Tel. 040/6010511, ab 17 Uhr, nur Original

Geschenkt! Für 2 - 45 DM Siedler - 50 DM Powermancer - 40 DM Intestation - 30 DM Kikass - 30 DM Wing Commander - 45 DM Ultimate - 45 DM Wahl 0482/171541, nach A. Tutass fragen

Ausverkauf wegen Systemwechsel (20 - 50 DM) ca. 25 Originals: Ultima 6, Battle of Britain, Mensch Amig, Amos Pro, Silent Ser. 2, F1 Grand Prix, Starlight u.v.m. Tel. 02992, 4770

Verk. Amiga 500, 2,5 MB Ram, 52 MB HD, FB-Monit., Video-Digitizer, RGB-Splitter, 50 Disks + Diskbox, komplett 1350 DM VHB, HD-Backup VHS-Videoecr 100,-, Tel. 02992/4770

Verk. Amiga 500 plus, Kick 2.0, 2 MB, 4 Joys, 1 Maus, div. Bücher, Mausmatte Tel. 0821, 577617

Anstoß, Aufschwung Ost je 50 DM, Stratego Soccer Manager je 15 DM, Pinball Fantasie 40 DM, Amiga-Reflections 45 DM, Virenschutzpaket 40 DM, X-Copy & Tools 35 DM, Tel. 06422, 2621

Verk. Amiga 500 + 1 MB + 1 Joystick + Maus + Bucher + Monitor + ca. 130 Disketten + 3 Diskettenboxen + Abdeckhaube + M.-J.-Um-schalter + Link-Kabel für nur 900 DM, Tel. 06163-4227, bis 19 Uhr

Stopp! Verkaufe Orig.-Soft Nigel Mansell (1200) 30 DM, Indy 4 45 DM, Lost Vikings 40 DM, Lionheart 30 DM, Chuck Rock 235 DM, Kyrandia 45 DM, alles zusammen 200 DM, Tel. 06155/63104

Verk. neuen A1200 + A500 + Zubehör + 1084 Farbmonitor + 1 MB + 1 LW + 50 Orig.-Spiele FP1 600,-, Tel. 06220/6065, Matthias Stangl, Oberdorfstr. 4, 69253 Heiligkreuzsteinach

Ich suche für den A500 das Original-Game Paradox 90, zahle gut dafür, Vicente San Martin, Werftstr. 2, 24148 Kiel, Telefon 0431/725186

Altered Destiny, Blade Warrior, Harlequin, Last Battle, Gauntlet 3, Robozone, Payborg, Catch 'em Executioner, Armalyte, Monopoly, Air Support, Kid Gloves 2, Paladin 2, Cool World, Crime Time, Space Gun, Midwinter 2, Barbarian 2, DM 30, Tel. 04152/74140

Siedler DM 75, Anstoß, Eishock. Man. DM 65, Conquistador, Zool 2, Disposable Hero, Wing Commander, Agony DM 45, Hard Nova, Suspicious Cargo, Kick off 2, Sim Ant, Rolling Ronny, Cubulus, Enterprise, Think Cross DM 30, Tel. 04152/74140

MS-DOS

Verk. 386/DX 40, 4 MB RAM, 120 MB HDD, 3,5" LW, 5,25" LW, VGA-Karte, SVGA-Monitor, Gameport Mouse, MS-DOS 5.0, Wind. 3.0, PC-Tools 7.1 usw. VB 1600,- DM, Tel. 07571/6261

Verk. PC-Orig.: Privateer (DH) 55,- DM, Comanche Missionsdisk II (DV) 40,- DM oder Tausch gegen CD-ROM, Battlechess u. 7th Guest, Tel. 0385/613044

Sam u. Max 65,-, Shadowcater 60,-, TFX 65,-, Aces over Europa 80,-, Tel. 0551/24538

Tausche o. verkaufe Comanche + Update, Larry GE, Lands of Lore E, James Pond 2, Alien Breed u.v.a. Tel. 08193/6496

Verkaufe: Dune, Laser Squad, Covert Action, Worlds at War, Thunderhawk, LHX, Knights of Sky, Ambush at Sornor, Battle Isle, je 20-40 DM, ab 17 Uhr, Tel. 06321/84374

Verkaufe (nur Orig.) Dune 2 30 DM, Sim Farm 30 DM, Camerastar War 15 DM, Tel. 089/8544052

Verkaufe orig. PC-Spiele: Land of Lore 50,-, Day of Tentacle 60,-, Kings Quest VI 60,-, Humans 25,-, Alle in deutsch 3,5" Disk, Tel. 06106/13452

Verk. orig. EOB 2, UW 1, Mad-TV, Monkey Island 2, Macs Opera, Tel. 0391/603740, ab 16 00 Uhr

Mainboard, 386/DX 40 64 KB Cache: 150 DM, Slim Case Gehäuse (schwarz) mit Netzteil 80 DM, Soundblaster 2.0: 90 DM, Tel. 07032/72609, Joystick CP, 40 DM

Verkaufe, Falcon 3.0, 45 DM, F1 GP, 45 DM, Eishockey Manager 45 DM, Super Soccer 40 DM, BMP, 40 DM, Kick off 2 30 DM, Sporting Gold, 25 DM, Tel. 07032/72609

Verkaufe folgende Originalspiele z.B. 10 DM Starbyte Super Soccer, Summer Challenge, The incredible Machine, Tel. 07472/1319

Verk. Comanche mit Mission Disk für 60, KQ 6, X-Wing, Shadow Hines, Terminator Rampage für 60 DM, Tel. ab 18 Uhr 09273/5632

Originale zu verkaufen, Preis VB Montage bis Freitags von 18 00 Uhr bis 21 00 Uhr, Telefon 02325/41198

PC-Originale + NN: Strike Com 60,- Chess Maniac 50,- Wing Com 150,-, Der Patreier 60,- Betrayal at Krondor 60,- Go for Gun, 30,- Pinball Dreams 60,- u.a. Tel. 02922/52415

Verk. für PC: Anstoß, Indy Car Racing, SC Tactical Operations, On the Road, Larry 5, Suche Sam u. Max, Goa, Sim City 2000, Tel. 06405, 3538

Verkaufe Prates Gold, Jurassic Park und 1869 für je 70 Fr. oder alle drei zusammen für 150 Fr. Alle drei Spiele sind in bestm. Zustand, CH, Tel. 031-8393621 (Schweiz bei Bern)

Verk. je 80 DM NBA Chal, S. Cup Soccer, Super Soccer, Wings 2, Parodius, NHLPA Hockey 93, Magical Quest, Bubby Lemmings, S. Tennis, Barts Nightm., Zelda 3, Tel. 09264, 1467, ab 18 Uhr

Verkaufe Soundkarte Roland LAPC 1 zus. mit Midibox MCB 1 (NP 1100 DM) für 580 DM VB Karte u. Midibox 100 % o.k. (100 % Roland komp. bei Spielen), Tel. 09923/1919

Verk. etwa 30 original Games und versch. Hardware (Monitor Grafik). Bitte Liste anf. bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 37671 Hötter

Verk. orig. PC-Games: Burntime 50 DM, Shadowcater 65 DM, SF2 50 DM u. a. C64-Spiele wie T2, WWF u. 25 orig. Spiele sowie Gameboy-Spiele, Tel. Borna 4692, P.S. auch Komplettlösung

Der Club 2000 sucht noch neue Mitglieder! Wir bieten viele Vorteile! Kostenlose Informationen anfordern bei: D. Weisbrod, E-Geck-Str. 16 B, 76189 Karlsruhe

Verk. orig. PC-Spiel Gabriel Knight 45 DM + Porto, Lilel Divi 50 DM, CD-ROM: Sh Holmes, Cous Detective 3 55 DM abends: Tel. 02064/55837

Tausche Orig.: KQ6, HL14-18, Flashback, Xenobots, Boodwyth, Spo. 1 + 2 von WC 2 gegen: gleichw., PDreams, Oxyd + Magnum James Pod 2 für nur 2 neue, Tel. 08141/21037

Verkaufe CD-ROM-Laufwerk Mitsumi CRMC-LU005S für 150 DM, sowie Elite 2 Frontier für 50 DM und Ultima VII für 40 DM, Tel. 05641/3428 (Michael)

Verk./Tausche, Lemmings 2, Sensible Soccer, Humans, Incr. Machine, Q. for Glory 3 (je 45 DM), Links-386 pro mit 4 extra Bahnen (190 DM), Comanche, Larry 6 (je 50 DM) usw. Tel. 085/741252

Verkaufe Orig.: Indy IV, Star Trek, Ultima Underworld, Ultima VII, Aces of the Pacific Civilization, Tausche gg. Day of the Tentacle Tel. 089.486280

Verkaufe Castles 2, Les Manies 2, Utopia + New Worlds, Discovery, Spellcasting 301 für je 45 DM, Tel. 030/8016526, ab 15 Uhr

Verk. Castles, Team Suzuki, Tie Break, Lemmings, Sim City, Oil Imperium, Lombard RAC Rally, Logical, Rock & Roll je 35 DM m.a. A. Tel. 08161/92461, Martin, ab 18 Uhr

Gelegenheit: Spielesammlung (25 Spiele + div. Mission-Disks nur komplett für 500 DM), z.B. Aces of the Eur., WC II, F1 III, Elite II, Patnz'er Comanche usw. Tel. 06421 31138

Verkaufe, War in the Gulf DM 45,-, Mad-TV DM 30,-, Suche Vermeer-Sim Farm dt. Die Siedler - kaufe o. verkaufe nur Originale, Tel. 08191/70921, ab 18 Uhr

Suche für PC: Wasteland sowie Nachfolger Fountain of Realms, Zahle gut, Tel. 07231/64784

Suche Wizardry 7 (Englisch), Zahle bis zu 60 DM oder tausche gegen WC 2, Maniac Mansion 2 oder A-Train, Ruft an Do-Fr. 14 00 Uhr 16 00 Uhr, Tel. 07454/2903

Shanghai 2, Alone in the Dark, Turn It, Oxyd, Magnum, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, alles DV, Preise von 25 bis 45 DM, Tausche auch! Tel. 09003/2044, ab 17 00 Uhr

Biete originalverpackte PC-Spiele, z.B. Lands of Lore, Lett of Phantom Veil, of Darkness, K Quest 6, TF1942, Legacy, Holmes u.a. evtl. Tausch, Preis VB, 0611-608385

Verk. orig. im Earth 40, 1869 45, Hook 29, Patnz' 50, Privateer 65, Strike C 70, Panoles Edge 45, S. Holmes 50, Lemmings 2 50, Eob, Quest 40, Shadow u. d. Best 40, Cole, Schwabe K-M Str. 48 18057 Rostock

Verk. Syndicate, Prates Gold, Monkey 2, Ultima IV 1 + 2, Indy 4, Wizardry 7, M. d. Freddy Pharkas, Air Warrior je 30 DM, Day of the Tentacle, CD-ROM DM 50, Telefon 030 8328314

Verk. 486SX 25 MHz, 120 MB, 4 MB, 3,5", 5,25", 14 SVGA MFR 2 Mon. orig. Software, MS-DOS, Windows 3.1 + orig. Spiele + Maus + Bucher, Local Bus, Inte. Inside VB 2100, Tel. 0956/15457

Verk. Aces over Europa (kompl.) 80 DM, Elite 2 komp. 81 155 DM, A Train 60 DM, X-Wing 60 DM und D/Generation 25 DM + Porto, Tel. 0233/77227 (alles 100 % o.k.)

Verkaufe Aces of the Pacific, Vikings, je 40 DM, Aces over Europa, Fields of Glory, je 50 DM, Tomado 60 DM, Medieval Lords 20 DM, Michael, Tel. 0251/81558

Verkaufe Stronghold, Task Force 1942, History Line 14-18, The Siega, Seal Team, The Blue and the Gray, Kingmaker, F1 Grand Prix, je 50 DM, Michael, Tel. 0251/81558

Verkaufe Empire Deluxe + DD 70 DM, P. General + DD 45 DM, Global Conquest 40 DM, BMP Pro 2 40 DM, Swoll 30 DM, Castles 15 DM, FSIV Sound + Graphics 30 DM, Tel. 09191/32623

Verk. orig. Sam & Max, Kings Quest 6, Day of the Tentacle (CD-ROM), Ultima 7/2, Terminator, Railroad Tycoon, div. Game-Boy-Spiele, Framework 4, Tel. 089/5803168

Tausche Kyrandia dt., Eishockey Man., Silent Service 2, Links, HL 1914-1918 gg. NHL Hockey, Sim City 2000, Siedler u.v.a. Tel. 07731/25775 (Stephan) wochenends

Verk. 386 DX 40, 2 MB RAM, 80 MB HD, 3,5", 5,25", VGA Mon., Maus, Tast., DOS 5.0 + Win. 3.1, Works für Win., Spiel WC2 + Speech, ab 17 h VB 1500 DM, Tel. 07222/30314

Verkaufe Roland SCC1 Genera Midt, MT32 kompatible Soundkarte mit Sequenzer PRG Trax + Zubehör für 450,- DM, Tel. 06142/81149 ab 19 00 Uhr

B17 Fl Fortress, Civilization, Special Forces (original & neuw.), Preis VHS, Tel. 07246/1052

Deluxe Paint II, Geoworks Ensemble (Verb. und Handbücher noch neuwertig), Preis VHS, Tel. 07246/1052

Verkaufe F15-3 (35), Tornado (45), Empire Deluxe (35), Their Finest Hour (25) Gunship 2000 (35), Tel. 06434/37692, ab 17 Uhr oder am Wochenende

Verkaufe Lemmings 2, 3,5" für 35 DM u. Simlife für 30 DM, Tel. 09191/4451 (Daniel)

Verk./Tausche/PC: Lands of Lore, Populous, Ultima 6, SQ5, Venegance of Excalbur, Maniac Mansion 2, Fun Family/A-500: Elite 2/Preise zw. 45-20 DM, Tel. 07821/37179

Day of Tentacle, Tornado, Star Trek je 55,-, HistoryLine, SS2, Swoll, Muds, Rise of Dragon, Midwinter je 35, Transworld, Atornino je 20 + Porto + NN, Tel. 07525/60417, Dominic

Verk. Programme (Lotus Ami Pro, Lotus Freelance Graphics, Lotus 1-2-3, Lotus Organizer), Computerspiele (Comanche, Strike Commander, BMP, EM, Pirates! Gold, Railroad Tycoon Deluxe) und Soundblaster 2.5. Schreibt an: Christoph Doll, Lortzingstr. 19 a, 50931 Köln

Stronghold, Railroad je 55, Lemmings, Carrier at War, Heart of China, Monkey 2, Populous + Zusatzdisk, Joe Montana, Eishockey je 35,- + Porto + NN, Tel. 07525/60417, Dominic

Verkaufe SC + MD, Comanche, X-Wing, Privateer, UI + II, UMS2, Campaign, Maniac M. 2, Tornado Dark Sun, A-Train etc., viele andere Anfragen lohnt, Tel. 07631/14940

Verkaufe Terminator Rampage, Shadow Caster, Patrizier, MS Flugsimulator + MD, Frontier, Spaceward Ho, Lemmings 2 und andere Anfragen lohnt, Tel. 07631/14940

Verk. PC-Orig. Falcon 3.0 + 2 Miss.-Disk 100, Aces o. Euro 60, Aces o. Pac + Miss. D 70, Swoll 30, Eishockey Man. 30, MS-Flight Sim 50 70, Harter Tel. 0247/2574

Verk. Sam & Max, Day of Tentacle, Indy 4, Links 386, Price je 50 DM, Tony Larussa 2, Jimmy Witte Smoker (je 40 DM), Marco Rulkötter, Tel. 0523/73490

Verkaufe dt. orig. Burntime 40, Syndicate 40, Fire & Ice 35, KGB 30, Pirates Gold 45, LOL 35, Privateer 40 sowie Warlords 2 40, Stronghold 40, Flashback, Tel. 0672/338822

Verk. orig. Soundblaster 2.0 150 DM, Indy Car Racing 70 DM, Battle Team 35 DM, CD-ROM WC 2/KW 35 DM, BMP 2.0 35 DM, Tel. 03735/65631

Verk. alle + neue Software für PC, Schreibt für eine Liste an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 A. Heerden Holland, (orig.)

Verk. Tausche Orig. u. a. Day of the Tentacle (55 DM), Pirates Gold (60,- DM), Swoll (5,25" 40,- DM), Suche Indy 3 + 4, Tel. 0711/7286071, ab 17 Uhr, Stefan

Verk. Original Elite 2 60 DM, Wizardry 7 55 DM, Waxworks 45 DM, MM3 30 DM, Indy 4 55 DM, Underworld 55 DM, Tel. 07843/2361 ab 14 00 Uhr, Andy

Verk. Originale: X-Wing 50,-, Simant 40,-, Comanche 50,-, Strike Com. + Speech 70,-, The 7th Guest (CD-ROM) 80,-, Tel. 06626, 1531, ab 16 Uhr

Verk. SQ4 CD 40 DM oder Tausche, Tel. 09261, 91356

Verk. Strike Commander 40,- DM, Buck Rogers 2 30,- DM, Might & Magic 3 4 & 5 je 35,- DM, Michael Gentner, Tel. 0228/253888

Verk. evtl. auch Tausch (Gabriel Knight-PQ4-GOB3-Anstoß-Kyrandia 2) evtl. Tausch gegen Sim City 2000, Ultima 8, Speech Pac, Tel. 06432/64101, gegen 18 30 Uhr (Julius)

Verkaufe Syndicate, Freddy Ph., Battle Isle Team, Go-Simulator, Indiana Jones ab DM 40,-, Tel. 06021/98703 - "Fritz" Schachprogramm DM 50

Suche für CD-ROM Ultima 1-6! Verkaufe Rail Glau Edition, Sensible Soccer, Battle Team Bard's Tale Tno für CD Ultima 6 + Wing Commander 1, Tel. 09187/8335, Harald

Verk. Strike Commander 45 DM, Kings Quest Saga (Buch) 9 DM, das große Sim City + Sim Earth Buch 13 DM, Suche Pizza Connection Sam und Max (gut erhalten), Telefon 07542/4896

Verk. alte + neue Software für PC, Schreibt an Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerden Holland (Orig.)

V for Victory 1 + 2 (original verpackt), da doppeltes Weihnachtsgeschenk zu verkaufen! Tel. 0491/72078

Verkaufe günstig Uttima 7, EOB 1-3 und MM3
alle komplett deutsch Außerdem Uttima Under-
vor dem deutschen Anleierung Tel: 06024 2545
ab 18 Uhr

Indy Car Racing! Verk. Indy Car Racing, noch verschweißt und ungeöffnet (da Doppellieferung): 90 F, M. Kummer, Niesenstr. 22, OH-3076 Worb/BE

Verk. Soundblaster 2 0 80, orig. Soft Aces of the Pacific, Aone in the Dark je 60,- Subwar 2050 80 DM PQ3 16 00 DM Tel. 07621 43303

Verk. Red Baron 35 DM, Castles 20 DM, 688 Attac 20 DM, TF 1942 45 DM Underworld 1 40,- Ultima 6 30 DM Wizardry 8 25 DM, Tel. 04351/42310

Verk. 486DX-33, ISA, 256 KC, 4 MB RAM, 105 + 340 MB HDDs, SS24X, SB pro, Nec 3FG, Scan-Man 256, Corel Draw! 4 0, Thrustmaster (alles) - Tel. 05054/1331 - ab 15.00 Uhr

Tausche oder verkaufe folgende original PC-Spiele: Alien Breed, Monkey Island 2, Stinke Commander Speech Pack, H.Q. Command, Lammings, Indy 500, Railroad Tycoon Deluxe, Twilight 2000, NHL Hockey u.v.m. Suche evtl.: Silent Service 2, Monkey Island (1), Ultima Underworld 1 + II, Ultima 7 + 8, Shadowcaster Tel. 9.00 bis 16.00 Uhr, 02445/8068

Biete X-Wing, Privateer, TFX, Subwar 2050, Wizardry dt., Ultima Underworld 2, Comanche. Suche Stinke Kom., div. Rollenspiele Tel. ab 18.00, 08450/91208 Freygang

Verk. Elite 2, Protostar, Stronghold, Wiz 6, Amberstar, Secret Mission 1, Balance of Power, Midwinter, Imperium, 50-100 DM, evtl. Tausch. Tel. 04471/87498

Verkaufe Stronghold, Syndicate-Data, A-Train, The Blue & the Gray, BM Prof, CD-ROM: Eric the Unready Tel. 05723/76278

Suche MFM/RL u. AT-Bus (IDE) Festpl., 20 MB - 100 MB, Bord 386SX-16 (SIMM), Prince of Persia 2 Tel. 02680/8603 ab 18.00

Suche PC-Spiele. Jütland, Schatz im Silbersee, Pirates Gold, Larry 6, Wing C 2, Space Quest 5, 16 deutsche Versionen, Tel. 02161/671816 (nach 18 h)

Verkaufe Soundgalaxy Pro 16 für 350 DM und Grafikkarte Spea V7 Mirage für 260 DM. Tel. 06158/71653

Suche KQ 4, Tel. 06174/5884, Dennis Springguth, 18.00-21.00

Verk.: PC 386DX-40, 2 MB RAM, VGA, 3,5", 5,25", VGA-Monitor, Mouse, Joystick, Cherry-Tastatur, 1395 DM! Christian Kubczak, Tel. 0208/670690

Suche Kontakte zu Leuten mit Mailbox oder Streamer! Habe gute Hardwareausstattung, aber noch keine Kontakt! Tel. 02453/1283 Nygen 37, 52521 Heinsberg

Verk. orig. X-Wing (DA 55 DM Aces of Pacific + Missionen 50 DM Tel. 0391 616829 je ab 15 Uhr nach Wahl fragen

Tausche PC Originale Habe viele aktuelle Spiele. Ruf doch mal an Sucht a Criminal Conquest (SS) Chess Genus 2 0 Populous 1 + 2 Tel. 0290 4770

Suche Strategospiele, Rollenspiele suche Kontakte zu Spielern, anmerken Tausche auch PC-Originale Tel. 02992 4770

Verk. Wild West World für 20 DM Discovery 15 DM, Railf Tycoon 20 DM, Pop. 2 60 DM (alles Orig.) Weitere Fragen unter 05753/1210 (alles deutsche Versionen), per NN

Verk. Syndicate + Data Disk 70 DM Buzz Aldrin's 40 DM Police Quest 3 25 DM Sm C 1, Populous 30 DM, Lemmings 20 DM, Indy 500 20 DM Tel. 08171/7476 Dennis, ab 14 Uhr

Verk. 386DX-25, 4 MB RAM, 80 MB HD, VGA-Karte, 14" VGA-Monitor, SB 2 0 Del., 3,5" + 5,25" HD + Mouse + Pad + NEC Pinwinter P20, VB 1400 DM. Tel. 08171/7476, Dennis ab 14 h

Tausche Day of the Tentacle gegen Sam + Max oder Sim City 2000 oder Ultima 8 oder Ultima 7 2 Peter Brunner, Parkstr. 12, A-6280 Fürstfeld Tel. 0043/03382/52188

Orig. dt. M.J. 40,-, Hexuma 30,-, Simon T.S. 60,-, Hum. Jurr. 40,-, K.Q. V 40,-, K.Q. VI 50,-, Tel. 0821 607306 ab 18.00 Uhr

Verk. PC Orig. MS Windows 3.1 30 DM, UW 2 30 DM, The Jetsons 10 DM, Titus the Fox 15 DM Sebastian Mulier, Reichenbacher Str. 15, 97702 Münnerstadt, Tel. 09733/9697

Verk. orig. Frontier-Elite 2 (35), Dark Sun (30), Darklands (25), Twilight 2000 (25), Harrier Jump Jet (Microprose 1992, 20), Falcon AT (10), Insg. 120 DM, Tel. 04137/7692

Verkaufe Aces o. Europe (60 DM), Day of Tentacle (55 DM), Syndicate (50 DM), Alv. Combat Classics (55 DM), Serpent Isle (55 DM), F15-3 (35 DM), Ch. Aminger, Tel. 06542/2952

PC-Orig. + N.N. Betral auf Kondor 60,-, Stunt Island 60,-, Kings Quest 5 60,-, Go for Gold 30,-, Links Kurse Stick 20,-, Pinball Dreams 60,-, Tel. 02822/52415, ab 19.00 Uhr

Verkaufe Cadaver (dt.) 18,-, Aione i. Dark 42,-, Curse of Enchantment 30,-, Plan 9 (dt.) + Video 25,-, Laura Bow II (dt.) 30,-, Maupit 20,-, Hugo I-III 10,-, Adv.-Set i. Win 10,-, Tel. 08035/5234

Verkaufe Originale, Pirates Gold, Empire Deluxe, F1 Grand Prix, Burning Steel CD, je 40 DM + NN + Porto Tel. 07191/23627

IBM/PC, 16 MHz, 4 MB RAM, 40 MB HD, VGA-Grafik-Karte, 3,5"-LW 1.44 MB, Trackball, Silitek-Tastatur, Windows 3.1, DOS 6.0, auf Festplatte installiert, VHB 1000,-DM, Tel. 06142/41394

Syndicate (50), Tornado (50), Team Suzuki (40), Gunship 2000-Scenario-Disk (40), History-Line (50), Psion Chess (15), Tel. 0671/74221

Verk. Syndicate dt. 40 DM, Lords of Power dt. 40 DM, Serpent Isle A. dt. 50 DM, fast neu Tel. 08141/63532 od. 43277, ab 17.00. Verk. auch versch. ältere MD-Module billig

Verk. orig. Indycar-Racing (neu) 50, Strike Com Sp. 20, Wing Commander 20 40, Falcon 3 0 30, MS Access 1.1e 500 (ungeöffnet) + NN, Tel. 02129/50909

CD-ROM: Indiana Jones IV, Winzer DM 75, Harnibal, Lost Treasures of Infocorn 1, 2; F-15 Strike Eagle II + Op. Desert Storm DM 70, Monkey Island I, Indiana Jones 3 DM 50, Grönemeyer, Strip Poker DM 40, Invest DM 30, Tel. 04152/74140

Larry V. Shadowlands, Might and Magic III, Space Crusade, On no more lemmings!, Pacific Island, Strategy Masters (5 Spiele), One step beyond, Black Gold, Legend, Gateway to the Savage Frontier, Golden Eagle DM 40, Tel. 04152/74140

Electro Body, Robbo DM 35, Utopia, Fort Apache, Stone Age, Cohort II, Storm Master, Soul Crystal, Wizard, Heart of China, Fish, Super Car Pack (3 Spiele), Summer Challenge, Captive, Rings of Medusa, Return of the Medusa DM 30, Tel. 04152/74140

Strike Commander Zak Mcracken, Fire & Ice, Death Knights of Krynn, Mad TV, Railroad Tycoon, Legend of Faerghail DM 50, Great Courts 2 DM 30 Strike Comm-Speech, Tactical Ops DM 25, Nightshift DM 30 Prince 2 DM 60 Tel. 04152/74140

Atari ST

Atari Mega ST1 inkl. s/w-Monitor, Festplatte, Drucker, div. Software sowie B-Kcher und PDs, VB 1000,- Tel. 02191 50130

Verk. Atari ST Games u.a. Cadaver, Ogr. Monkey Island I, Trainers, Amberstar, Ums 2, Populous 2, ab 30,- DM Anrufen und nachfragen Tel. 07951 41176 Hannes

Verk. Atari 1040STF + Highscreen-Farbmon + 1 Ersatzmaus + Abdeckhaube + Mausepad + 4 Disketten + 2 Joysticks + 33 Originalspiele, VHB 1250 DM Tel. 06321 84374 ab 17 Uhr

Verkaufe Atari Mega ST 2 inkl. s/w-Bdschirm SM124 für 350 DM Tel. 0824 3731, ab 18 Uhr

Lose meine Atari-ST-Spiele umgehend auf ca. 550 Stück mit Anl. u. Verp. von 15 DM 35 DM, ab 10 Stück nochmals Rabatt Tel. 0711 7970285 ab 20 Uhr

Verkaufe ATARI ST1040FM + 15 Spiele wie Pirates und Indiana Jones + Maus+ Joystick + Farbmon für Philips CM 8833-11, alles super erhalten! Anthony Lynch 0711/486283 oder 856316

Wahnsinn! Verkaufe günstig Original-Spiele + Sammlungen für Atari ST/STE. Ruf doch einfach mal an, Tel. 03327/44933, Lutz, ab 18 Uhr

Atari 520 ST + SC1224 + SM124 + 1 Monitor-Ständer, Maus, Joystick (30 Orig.-Spiele, NP ca. 2400,-), VB 1000,-, Tel. 0531/372228, ab 15 Uhr

Verkaufe Atari STFM 520 mit 1 nB, 720 KB, LW, Monochrom-Monitor, 15 Orig.-Spiele, ca. 70 Disks, Anwender u. Spiele, VB 400 DM, Tel. 0711/264884, Thomas, ab 18 Uhr

Suche für Atari 1040 STE Sim City und Abenteurspiele für zwei Spieler. Melden Sie sich unter der Adresse Frank Stephan, Markt 5, 39261 Zerbst

Atari-Falcon-Games zu tauschen gg. andere Falcon-030-Games Habe Ishard 2, Transarctica, suche z.B. Vroom 2, Space Junk, Elite 2, Tornado, Steel Talons .. Tel. 08466/229

Verkaufe Finest Hour, Civilization, Formula 1 30 DM, Micro Soccer, Pirates 15 DM, Silkworm, BMP, Face off, Circus Games & viele mehr 10 DM Tel. 02192/7400

35 Spiele für ST, 1990/91, über 50 Disketten, Action Denkspiel, Simulation, zus. für 120,- Tel. 0551/24538

Für meinen Neffen suche ich das Spiel Monkey Island II Halter, Schweiz, Tel. 0847/717151, Fax 0647/71883

ST 1040 (1 MB, für VB 650 DM), Maus + Pad, 2 Laufwerke, 4 Joysticks, s/w-Mon., 14 Spiele (u.a. Street 2, Loom, Indy 3, Dejavu 2) + TV-Scart-Kabel, gut erhalten, Tel. 0341/51176

BMP, Palrizar, Formula One 50,-, Invest, Zac McKr., Trans World, Reader's 35,-, Int. Soc., Microp Soc., Kick Off 2, Balistik, Tenniscup 25,-, Manu, Tel. 02202/22761

Mega STE 4, TOS 206, 48 MB Festplatte, HD-Laufw., Multisync-Monitor (neu), Log-Maus (neu), Handscanner, Script 3.5, GFA 3.5, Stad 10 Orig.-Spiele, VB 2200 DM, Tel. 06131/227310

Verk. gutenhaltene Atari 1040ST mit Farbmonitor SC1224 + Maus, Joystick und 32 Originalspielen für VB 650 DM od. tausche gg. Amiga Tel. 06131/230703

PC Engine

Verk. PC-Engine Duo, Joystick, 5-Player-Adap., 5 CDs (Gate of Thunder etc.), 9 Module (Nectaris, Son Son II etc.), VB 750,-, Tel. 0511/540372, Sven, ab 17 Uhr, kein Tausch

Tausche Mega-Drive Konsole (evtl. mit Spiel, gegen PC Engine mit Spiel Tel. 07351/21242 zwischen 18 u. 19 Uhr

Verkaufe PC-Eng. T. Duo CDs + Cards sowie alle S-NES + Mega Drive (CD 11) Tel. 0212/208689

Game Boy

Verkaufe Game Boy + 32 Spiele, auch einzeln, Mega Drive mit 110 Spielern und Super Nintendo mit 2 Spielern Preis nach VB Tel. 0231 455178 Michae

Verkaufe Game Boy + Multicross, Metroid 2 Dr. Mario, Tetris, viele Spiele m. Anleitung, nur 1h JM Ruf unter 03933 801288 an (ab 18.00 Uhr)

Suche Mario Kombat, I B.O. Olympus, F-15 Jurassic Park, Mega Man 3, Robin's Curse 2 Best of the Best, Prince of Persia, auch Tausch gegen Metre 2 Tel. 030 6222794

Verk. 20 Spiele für NES für 45 DM z.B. Mario Bros 1, 2, 3 Mega Man 2 3 4 Tel. 04671 4776

Verkaufe Ferrari Grand Prix Challenge 30 DM Tel. 08243/731, ab 18 Uhr

Verkaufe 6 Top-Nintendospiele für 50,- (Big Foot, Snakes, Revenge, Faxanadu...), alle für nur 200,-, Call 038391/8533 (nach 15.00 Uhr) Fragt nach Jens

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen (Mega Man, Mystic Quest, F1-Race) für nur 150,-, auch einzeln für je 50,-DM, Call 038391/8533 (Jens)

Wegen Systemwechsel über 20 Game-Boy-Spiele auch einzeln billig zu verkaufen, z.B. Turtles II, Battle of Olympus u.a. Tel. 06461/4930

Verk. billig 6 GB-Games (Roter Oktober, Mario 2, F1-Race usw.), 100% ok, mit Anleitung u. Orig.-Verpackung, VHB Tel. 07685/677, Ralph Weber, ab 14 Uhr, rasch anrufen

Verk. GB + 13 Spiele (Dr. Franken, Jetsons, Kid Icarus, Duck Tales, Batman 2, Rescue, Fortress of Fear, Mystic Quest, Dragons Lair u. 4 weitere) 450 DM Tel. 089/6251770

Gelegenheit! Verkaufe Game Boy mit Zub. u. 15 (!) Spielen, darunter Final Fantasy I, II u. Adventure, Super Mario I, II u.v.a., nur 600,-DM Tel. 07951/42709

Verk. Pinball, R-Type, Simpsons, Super Mario Land 1, Motocross Maniacs und Tetris für 25,- mit Anleitung + Game Light für 20,- Tel. 02339/919828

Game Gear

Verk. GG + TV-Tuner + Netzteil + Lupe + 15 Spiele (Mickey 1 + 2, Sonic 2, Donald D., Offspring, Jurassic P., Batman, Inay 3, Tazmania u.v.a., 1a-Zustand, 850 DM Tel. 089 6251770

Verk. GG m. 20 Games (Starwars, Lemmings, M. Kombat, etc.) TUT u. A. Repay, komplett 1000 VB, Einzelkauf möglich, Games 50-60 DM Weitere Infos u. 06024/5447 (Christoph)

Verk. GG mit 6 Spielen z.B. (Shinobi, Mickey Mouse) für 350 DM, für den PC das Spiel Siedler für 50 DM Tel. 06029/4172

Verkaufe Game-Boy-Spieleclass. 105 in 1, z.B. Tazmania, Turtle, Castlevania usw. supergünstig, Verkaufe f. Game Gear Spieleclass. 52 in 1, Topspiele günstig Tel. 0541/62636

Verk. Game Gear inkl. Battery-Pack u. 8 Spiele u.a. Castle of Illusion, Sonic, Lucky Dime, Chuck Rock, Monaco GP für 450,- DM Tel. 06241/74726

Verk. 2 Game Gears + 2 Battery-Packs + 2 Netzteile + Dialog-Kabel + 15 Spiele (Sonic 2, Castle of Illusion, Shinobi 2 usw.), auch einzeln, komplett 900 DM Tel. 089/3145227

Verk. Game Gear + 6 Spiele + Netzadapter + 12-V-Adapter + Taschenf. 400,-DM Tel. 04532/23807 (öfter versuchen)

Sega Master

Verkaufe Sega Master-Spiele, z.B. Prince of Persia, Dr. L.O. 3000, Donald Duck u.a. Tel. 04521 71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Mega Drive

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Might and Magic für 60 DM, Gan Eboy 5, die Solar Striker und Dr. Mario für je 18 DM Erreichbar unter Tel. 07940 6383 (Arady)

Slo, if Wert will perfekt erhaltenes MD od. NES m. Spielen (od. einzeln) zu Spottpreisen kaufen? Wenn ja, wähli! 08532/1259 und verlangt Florian, Don't zap

Jurassic Park, MD, ungebr. 80,-, für Atari ST Populous 25,-, Sig Spy 20,-, Speedball 15,-, Falcon Mission mit Mission Disk 1 + 2 40,- Suche für ST Gunship 1, Elite 1, Tel. 04841/64891

Löse Spielesammlung auf 43 Top-Spiele + MD 1900,- oder einzeln, Spiele zwischen 40,- bis 80,- Info bei René Klapproth, Kirchstr. 13, 38899 Stiege

Verk. MD (50/60 Hz) + 1 Dauerf-Joypad + 1 norm. Joypad + MS-Adapter + 20 MD-Spiele + 13 MS-Spiele (Castle o. i., Sonic, Shining F., WWF, Gain Ground) VB 1300 DM Tel. 089/3154227

Verk. MD, umschaltbar (50/60 Hz) + 2 Joypads + Masters-Adapter + 20 MD-Spiele + 13 MS-Spiele (Super WWF, Shining F., Shining I, D., EA Hockey, Sonic), VB DM 1300, Tel. 089/3154227

Tausche Road Blaster, Sonic 1, Tiny Toons, Twin Cobra, Aero Blaster, Micro Machines sowie SNES-Mouse Tausche MD-Konsole geg. PC-Engine, Tel. 07351/21242, 18-19 h

Verkaufe MD mit 43 Spielen, NP 5000,-, für 2000,-DM, René Klapproth, Kirchstr. 13, 38899 Stiege

Verk.: W. of Ill 50 DM, Flashback 60 DM, W Cup II, 90 30 DM, Quackshot 40 DM, oder tausche gg. NHLPA '94, Sonic, Sp.nball, FIFA Int. Soccer, C. Spot, Tel. 07052/4447 (Carsten)

Verkaufe SMD, Jap. 50-60 MHz, mit 18 Topspielen wie z.B. Fifa, Flashback, Thunderforce 3 u. 4 usw. für VB 700 DM Tel. 0731/381459, ab 15 Uhr, Tim

Verk. Mega Drive mit 13 Spielen, z.B. Sonic, Sonic Spinball, Jurassic Park usw., NP 1300 DM, VB 700 DM Tel. 06202/72569

Verkaufe Uncharted Waters, TF4, Carmen Sandiego, Starflight, Lemmings, Half-Life, Centurion zu Niedrigpreisen Axel Kausler, 95615 MAK, Tel 09231/8497

Verkaufe Mike Ditka Football, Thunder-Fox, je 70 DM, sowie Amiga-Spiele, Super-NES-Spiele, Eastern-Filme, Markus Popp, Tel 09264/1467, ab 18 Uhr

Verkaufe MD m. 9 Spielen (Sonic 1 + 2 Streets of Rage 2, S.M.G.P. 2 u.a.), 2 Joypads für 600 DM VHB, Tel 05254/69246, Markus, nach 18 Uhr

Kaufe/verkaufe/tausche MD-Spiele + SNES, günstig, suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät (SNES + MD) Tel 04774/1789, Rainer/Simone

Verkaufe Advanced Military Commander 1 für 150 DM! Sammlermodul, u. U. gegen Höchstgebot! Tel 02253/3760

Verkaufe MD-Magnum-Set + Mortal Kombat, Fatal Fury, Sonic 2, Global Gladiators, Aladdin, sehr günstig! Tel 0208/461294, Mark, ab 20 Uhr

NES

Verk. 10 NES-Spiele Mega Man 2-4, Star Wars 1 + 2, Turtles, WWF, Chip + Chap, Defender of the Crown für 400 DM, Jun Diekmann, Panierstr. 35, 12047 Berlin, Tel 030/6247834

Super-NES-Spiele zu verk.: Star Wars II, Mortal Kombat, Art of Fighting, Street F. II Turbo, Turtles Tournament F., World Heroes für je 95,- Tel 04521/74501, ab 15 Uhr

Verkaufe SNES + 2 Controller + alle Kabel + 19 Module (M. Allstars, Zelda, MQuest, Tiny Toon u.v.m.) für 1700 DM Boris Schmidt-Mänz, Petershauser Str 38, 78467 Konstanz, Tel. 07531/67823

Super Nintendo

Verk. für Super-NES Mystic Quest (65), Jimmy Connors Tennis, us (55), Super Mario World (50), Super Mario Paint (50) Tel 02256/1319

S-NES m. 2 Joypads, Adapter u./p und 15 Spielen (u.a. Mortal Kombat, Striker, Mega-io-Mania, Starfox, 7th Saga Shadowrun), VB DM 850,- Tel 089/293724

Verk. Mortal Kombat 80,-, Street Fighter II 50,- Turtles in Time 40,- Mario Allstars 65,- Thomas, Tel 02941/24326, ab 16 Uhr

Top-SNES-Games zu verkaufen: Zelda 3 (55 DM), Ghouls'n Ghosts (40 DM), Mario Allstars (60 DM) und Mario Paint (65 DM) Tel 09251/3747 (fragt nach Andreas)

Verkaufe SNES mit 5 Spielen Streetfighter, Desert S., Super T., M. Allstars, Wing C., 2 Joypad u. U-Adapter für 380 DM Andreas Franke Bergweg 1, 02791 Niederoderwitz

Kaufe SNES-, MD- u. GB-Module Aktuelle Titel! bevorzugt, zahle bis DM 70,-, Tel. 0641/71250

Verkaufe SNES us + Adapter + 2 Joypads + 11 Spiele (Mortal K., Street F. 2 Turbo, Super Mario Cart, Zelda 3, Desert S., Magical Quest, Super Probo) VB 1000 DM Tel. 089/3154227

Verkaufe Dino City, Zelda 3, Streetfighter 2, Super Protobacter, Super Mario World ab DM 40,-, Tel 06021/98703

Verkaufe für SNES Super Mario Allstars (dt.) für DM 40, Mortal Kombat (dt.) für DM 50 und Batman Returns (dt.) für DM 35 Tel 02723/3078 (Mathias)

Kaufe SNES-Spiele, zahle 30-50 DM Suche unbedingt Super Swir, Zelda 3 usw. Schickt mir eure Angebote Maik Wieskamp, Berliner Str 8, 35410 Hungen 3

Verk. SNES, 50/60 Hz + ARP + RGB-Kabel + 2 Joypads + 13 Spiele, VB 900 DM, MD II + Aladdin + Sonic 2 VB 160 DM Tel. 0365/1211916

Verkaufe Super-NES (jap.) + Joypad + 2 Spiele (F-Zero + Final Fight) + US-Adapter + US-Spiel Ghouls'n Ghosts VB 450,- DM Tel. 0511/540372, Sven, ab 17 Uhr Ken Tausch

Tausche neue SNES-Games (us, dt., jp.) auch gegen Mega-CDs/Jaguar-Games. Tausche MD, CD-ROM, alles universal, Spiele Zubehör gegen 3DO-System. Tel. 07354/2873

Verk SNES (Super-Nintendo) mit 7 Spielen wie Mario Kart, Starwing, Mortal Kombat, Street Fighter 2 usw., Preis nach VB, Tel. 09134/4886, Gregor

Verk. PA.-Version von Mario Kart für 65,- DM u. Super Mario World für 45,- DM Tel 07452/4321

Verkaufe Superswildcard + 5 Spiele (Mario Allstars, Aladdin, Tiny Toons, Parodius und Zool) Info: H. Baggen, Peypstr 35, 6132 EL Sittard, Holland, Tel. 046/522598

Verkaufe SNES + 5 Spiele + 2 Pads für 450 DM, ev. einzeln Habe Street 2 + Turbo, Mortal K., M. Allstars + World, Tel 0375/785718, ab 19 Uhr (fragt nach Tino)

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei Harald Gäßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Tausche 7th Saga us gegen z.B. Secret of Mana, FIFA Soccer, NHL 94, Bomber Man, Rock'n'Roll, Racing, Flashback, John Madden 94, Tel 08466/229

Tausche SNES-Games, habe F-Zero, Mario Kart, Roly Rumble, Allstars Superprotector, Zelda III. Suche Starwing, Starwars, Bomber Man, Mechwarrior Ruft an unter Tel. 07454/2903

Suche NFL 94, Final Fant. 3, Sensible Soccer usw. Habe Desert Strike, Jimmy Connors, WC Turrican, FF2, Secret of Mana Rock'n'Roll Racing, Tel. 07121/485417, Marc

Verkaufe NES mit 7 Topgames (z.B. Zelda 1 + 2, SMB 3 u.v.m.) für nur 270 DM, Tel 0291/1798 (Friedel)

Verkaufe SNES mit 11 G.: SF Turbo, Myst Quest, M-Kart, Zelda, T. Toon, Mickey, Sim C. u. andere 800 DM, GB mit Zelda, Akku-Set, Star Wars, Tel. 150,- DM, Tel 02242/7196, ab 18 Uhr

Tausche/verkaufe SNES- und Mega-Drive-Spiele! Suche Jungle Strike, Bomberman, Aladdin, FIFA Soccer und andere neue Spiele Tel. 02675.1038

Verkaufe Super Nintendo dt. mit 3 Joypads, Action Replay Pro und 16 Spiele für 1000,- DM Nur komplett abzugeben Tel. 0209/610719

Verkaufe Top-Module für Game Boy, SNES und NES sowie Shining Force, Arcting, 5 NES-Hits für insgesamt 70 DM Andere SNES-Titel für nur 30 DM, Tel. 02234/77732, ab 17.00

Kaufe/verkaufe/tausche MD-Spiele + SNES, günstig, Suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät (SNES + MD), Tel 04774/1789, Rainer/Simone

Super-Angebot! Verk. SNES mit Super Mario World (dt., 100% ok.) in Originalverp. für 179 DM Tel 0351/376905 Dirk Nitzsche

Verkaufe SNES mit 2 Joypads + Adapter und 24 Top-Games, z.B. Mario Kart, Super Starwars 2, Lost Vikings, alles sehr gut erhalten, für 1700 DM, Tel. 07411/56406

Verk. SNES dt. + 2 Pads + 8 Spiele für 50 DM, Game Gear + Netzeitel + 3 Spiele für 160 DM, 1 PC Sam & Max, F153 für 60 DM, Special Forces 30 DM Tel 08055/1307

Diverses

Verkaufesupergünstig The Legend of Kyrandia, Team Yankee, On the Road, Mega io Mania, Tel 05154/8304 ab 18.00 Uhr

Verkaufe, Lords of the Rising Sun 30 DM, UMS II 20 DM, Imperium 25 DM, Ultima V 25 DM, Civilization 50 DM, B.O.T.C.F. 20 DM Hard Drivin 20 DM Tel 07353/1064

Verkaufe Power Play, Jahrgang 89-93, Happy Computer 89-90, Amiga (M&T) 89-92, Preisliste gegen 1 DM Rückporto, Christof Linne-mann, Schubertstr. 7, 59227 Ahlen

Verk.: Fields of Glory 60,- DM, Xenobots 40,- DM, Empire Deluxe 40,- DM, TF 1942 50,- DM, Super Space Invaders 20,- DM, Burning Steel + Dat. 1-3 180,- DM, alle zusammen 400,- DM, Tel. 030/5083834, Erno Bretfeld, ab 16 Uhr

Verkaufe Videospielkonsole Vectrex mit 9 Spielen, Bayjahr 1978, Sammlerstück, VB sFR 400,-, Tel. Schwarz 057/337726

Verkaufe aus meiner SNES-Sammlung z.B. Star Wars 2, Tiny Toon Striker, Magical Quest u. viele andere mehr Tel 0641/791740

Tausche Neo-Geo-Spiele alt/neu, Habe z.B. 3Count Bout, A.M. 2 usw Tel 0221/738979 Gabriel (Verkaufe evtl. auch!)

Verk Neo-Geo + 1 Spiel VB 500 DM NES + 2 Spiele VB 100 DM, verk. MD + 20 Spiele und SNES + 11 Spiele Preise VB Peter Graf, Tel. 089/3154227

Verk., kaufe, tausche Laserdisc-Filme, z.B. Bowling Point us Nisc, Total Recall engl. PAL, Universal Soidier dt. (18), Stirb langsam dt. usw Tel. 089/7593427

Wer kann mir den originalen Introsong von Turrican 2 als Mod-Dateteil besorgen? Als Gegenleistung biete ich entweder Geld oder Mod-Dateteile Tel 0711/865016

Einfach rrrrr! Briefspiele, Infos gibt es bei Andrea Viehl, Hardweg 16, 35447 Reiskirchen

High End - der Mac- und Konsolen-Club bietet PD-Disks, Clubzeitschrift, News, Kontakte etc Infos unter Jan Feldkircher, Riedstr 31, 73105 Durnau

Neo Geo + 2 Pads + Samurai-Shodown + Nam 1975 + Trash-Ralley + Soccer Brawl, VHB 1350,- Nur komplett abzugeben! Tel. 02941/24326, ab 16 Uhr

Verk Titus the Fox 30,- oder Tausch gegen Lionheart, Risky Woods, Wizkid, Fire and Ice, Robocop (James Pond), Suche billig Turrican II Tel 05524/1328, ab 17.00 Uhr

Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Auch diverses Zubehör günstig abzugeben, Tel. 02872/8411 abends ab 18.30 Uhr

Verkaufe, tausche, kaufe alles mögliche für Super-NES, MD, Neo Geo, PC-Engine, 3DO, Jaguar, habe z.T. Turbo-Duo Neo Geo, Tel. 07331/40749

Verkaufe Laptop Epson Equity und verkaufe oder tausche TFX (neu) Tel 03628/919312 (nach 17.00 Uhr)

Verk für Mega Drive EA Hockey, NHLPA 93 Joe Montana 1 Verk für Super Nintendo Super Soccer, NCAA Basketball Tel 09708/6450

Verkaufe Amiga 3+ + Spiel für 500,-, habe auch Neo Geo + 1 SNES-Spiel zu verkaufen oder tauschen, Tel. 0651/219067 zwischen 13.00 und 19.00 Uhr, christian veranagen

Verkaufe Roland SCC1 Genera Midi, MT32 kompatible Soundkarte mit Sequenzer PRG Track + Zubehör für 450,- DM Tel 08142/81143 ab 19.00 Uhr

Verk Videofilm 30 DM 4mm dt/Ninja Jackie Chan, Shaw Brothers, Hongkong Action, 3es Original mit Hülle zum Ausleihen Videotheken Tel 09264/1467, ab 18 Uhr

Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Auch diverses Zubehör günstig abzugeben, Tel. 02872/8411 abends ab 18.30 Uhr

Swatch Patrim, Charos, scuba etc Tel 08020/6330 1/37, Fax 1/27

Sonne Computer- und Videospielmagazine von heute bis zu den Anfängen. Biete Liste an: Renner Kiehl, Bernsteinstr. 8, 31275 Lehrte, einen Dank!

Suche alles über die Krieg-der-Sterne-Trilogie, Uwe Ueber, Remscheider Str 34, 51103 Köln

Atari-Falcon-Games zu tauschen gg. andere Falcon-030-Games Habe Ishar 2, Transarctica, suche z.B. Vroom 2, Space Junk, Elite 2, Tornado, Steel Talons, Tel. 08466/229

Löse meine Spielesammlungen auf. Alles Orig. + Anl. + Verp. Amiga- + PC-Sp ab 10,- DM, MD- + SNES-Sp ab 30,- DM Tel 0821/703870, tägl. v. 17-20 Uhr (Michaela)

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Spielen und 2 Kontroll-Pads, ein halbes Jahr Garantie Preis 300 DM Tel 05583/863

Suche Anleit. od. Fotok aller SF-Spiele, C64-Spiele Roadwar 2000 + Roadw Euro - Gut Knetel M. Lackmann, Lessingstr 4, 37574 Einbeck, Tel 05561/6977

Verschenke Software! Info gegen 2 DM in Briefmarken, Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC)

Verkaufe MAK mit 3 Platinen, 1100 DM Habe außerdem Neo-Geo mit 2 Boards und 5 Spielen (Art of Fighting, Fatal Fury 2 usw.) für 1250 DM Tel 06136/46360

Biete SNES mit 5 neuen Spielen + 2 Pad für ca. 600 DM Suche Monitor 1942 und Speichererw. für A1200 (auch Tausch!); T. Joachim, Hauptstr 7 98559 Gehren

Suche CDTV-Disks + Zubehör, auch von Händlern, die noch Restposten haben, Liste an Alexander Schüller, Holzackerweg 7, 35274 Kirchhain

Verk Org. Stronghold, WC Academy, Term. Games, Serpent Isle (45 DM), Strike C. + Speech 70 DM) Rampart, Zool, Elysium Crisis (30 DM) Tel. 02941/65234, Ulrich

38 Hefte für DM 25,- zu verk. 24 x Power Play 8 x ASM, 5 x Joker 1 x Paytmel Tps + Tracks können hier + dort fehlen Versand unfrei Tel 0431 784176

Suche für S. Fam.com Final Fantasy 5 + Dragon Warrior 5, Musik-CDs von Final Fantasy + Yuzo Koshino + andere Tel 07646 436 07641 1340 Daler

Österreich 3DO-Multiplayer-Spiele Tausch, Verkauf, Kauf nur Sa. u. So, Tel. 03847/4148

Verkaufe Originalspiele: Epic 60 DM, Monkey Island 59 DM, Sensible Soccer 55 DM, Arbus A320 80 DM, M1 Tank Platoon 69 DM Tel 0228/473519, ab 19 Uhr erreichbar

Verkaufe Computerzeitschriften! ASM, Gamers, Power Play, Amiga Joker, Joystick, Video Games, Smash, Play Time, Erstausgabe-Sonderhefte Tel 02675/1038, ab 19 Uhr

Kontakte

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - der Sega & Nintendo-Club für alle Wesen, bietet Club-Zeitungen, Tips, Kontakte etc. über 800 Mitgl. in Deutsch und Info-ater, Mailbox-Herren dort, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin 1 DM Rückporto

Gamersmag-Club Mainz Wiesbaden sucht Mitgl. oder Werksachen und nutzen Originalspielesammlungen und tauschen 250 Topitel m. Mailbox 0671 136822

PC Soft Mailbox. Holt auch die Super-Shareware Games, kostenlos, Kostenlos? Nur die Telefonrechnung nicht bezahlen 300 14400 bps, 24 h, Tel. 040/6540309

Drag Net - BBS System, Tel. 0211 638776 Netz-Drag-Net-Fido und andere kommen bald 4xze 16800, know Drag-Net-Drag-Net-Drag-Net

PC-User Club sucht noch neue Mitglieder Info + Disk + 21 MR Experten, Dr. M. den Boer, Am Finken 5A, 4644 Rhedder, J. J. Jakobs, Vierherrenwall, 33, 6679, usheim

Hier Leute: Neue Mailbox in Essen Die DARKARS" Tel. 0201/767743, online, von 18.00-00.00 Uhr an, es lohnt sich

Night-Club Mailbox Tel 0231/233337, 300-14400 bps, 24 Stunden online! Viele Info, Tips, Prgs.,... Es sind über die Netze ca. 400 andere Boxen angeschl.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden..
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift).



PC & AMIGA GAMES

EMP Handelsgesellschaft mbH
Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91- 5 90 99
05 91- 5 32 36

News

Topseller Sonderangebote

PRÜFSTÜCKNÜLLER

Titel	Version	Amiga	PC
Apydia	DA	650027 19,99 DM	700075 39,99 DM
ATAC	E	-----	700080 64,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	-----	700081 39,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	-----	700071 29,99 DM
BAT 2	E	-----	700158 39,99 DM
Battle Isle	E	-----	700117 29,99 DM
Castles (5,25")	E	-----	700140 49,99 DM
Death Knights Of Kryn	KD	650082 49,99 DM	700013 64,99 DM
Dogfight	DA	650038 79,99 DM	700010 59,99 DM
Dune 2	KD	650011 54,99 DM	700141 49,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650083 49,99 DM	700019 64,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	-----	700018 64,99 DM
Falcon 3.0	DA	-----	700125 27,99 DM
First Samurai	DA	650077 27,99 DM	700028 29,99 DM
Flight of the Intruder	DA	-----	700084 64,99 DM
Gunship 2000	DA	650024 74,99 DM	700083 64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	-----	700137 49,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089 49,99 DM	700124 27,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076 27,99 DM	700118 29,99 DM
Jaguar XJ 220	DA	650055 29,99 DM	700038 29,99 DM
John Madden Football (5,25")	E	-----	700143 49,99 DM
Knight Of The Sky	DA	650026 29,99 DM	700020 49,99 DM
Legend Of Faerghall	KD	650095 49,99 DM	700119 19,99 DM
Legacy	KD	-----	700007 39,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	-----	700074 64,99 DM
Lotus III	DA	650053 29,99 DM	700058 19,99 DM
Monkey Island 1	KD	650091 49,99 DM	700122 19,99 DM
Pacific Island	E	650054 29,99 DM	700172 19,99 DM
Pirates	DA	650017 32,99 DM	700138 49,99 DM
Powermonger (5,25")	E	-----	700072 39,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009 29,99 DM	700123 39,99 DM
Special Forces	E	650056 29,99 DM	-----
Special Forces	DA	-----	-----
Starbyte Super Soccer	KD	650102 19,99 DM	-----
Steel Empire (5,25")	ML	-----	-----
Wing Commander 1	KD	650034 39,99 DM	-----
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	-----	-----
Woody's World	E	650052 29,99 DM	-----
Zak McKracken	KD	650090 49,99 DM	-----
Zool	DA	-----	-----
4D Sports Driving	DA	-----	-----

AMIGA 1200

Allen Breed 2	DA	650051 59,99 DM	-----
Anstoss	KD	650041 84,99 DM	-----
Body Blows Galactic	DA	650104 59,99 DM	-----
Hattrick	KD	650111 79,99 DM	-----

CD - ROM

Battle Isle II	DA	-----	700119 89,99 DM
Comanche + Datadisk 1 + 2	KD	-----	750017 119,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	-----	750011 94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	-----	750014 89,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	-----	750013 129,99 DM
(Compilation mit Zak McKracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)	-----	-----	-----
Might + Magic 3 - 5	KD	-----	750012 94,99 DM
Rebel Assault	KD	-----	750016 99,99 DM
The 7th Guest	KD	-----	750001 99,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl 9,90 DM oder per Vorauskasse zuzüglich 5,- DM
Ab einem Lieferwert von 150,- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerpreise, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhalten Sie unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

TOP-NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga	PC
Alirine	KD	-----	700173 84,99 DM
Allen Breed	DA	-----	-----
Allen Breed 2	DA	-----	-----
Alone in the dark II	KD	-----	700180 94,99 DM
Ambermoon	KD	650099 74,99 DM	700148 89,99 DM
Anstoss A500	KD	650040 84,99 DM	700061 84,99 DM

Apeachypso	DA	650040 84,99 DM	-----
Archon Ultra	KD	-----	700144 89,99 DM
Aufschwung Ost	KD	650115 74,99 DM	700186 79,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderl.)	KD	-----	700164 49,99 DM

Body Blows	DA	-----	700119 89,99 DM
------------	----	-------	-----------------

Body Blows Galactic	DA	-----	700119 89,99 DM
---------------------	----	-------	-----------------

Cannon Fodder (Hauptprogramm erforderl.)	DA	-----	700119 89,99 DM
--	----	-------	-----------------

Der Clou	KD	650114 79,99 DM	700184 89,99 DM
Der Planer	KD	-----	700182 89,99 DM
Die Siedler	KD	650085 89,99 DM	700159 89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087 74,99 DM	700129 89,99 DM
Fatman	DA	-----	700174 59,99 DM

Goal (Nick CPC)	DA	650040 84,99 DM	700119 89,99 DM
-----------------	----	-----------------	-----------------

Hammer Of Fate (Legend II Expansion)	DA	-----	700119 89,99 DM
--------------------------------------	----	-------	-----------------

Hattrick	KD	650111 79,99 DM	700175 89,99 DM
----------	----	-----------------	-----------------

Indy Car Racing	DA	-----	700119 89,99 DM
-----------------	----	-------	-----------------

Kingmaker	KD	650101 79,99 DM	700131 79,99 DM
Kolumbus	KD	650097 84,99 DM	700149 89,99 DM

Lands Of Lore	DA	-----	700119 89,99 DM
---------------	----	-------	-----------------

Leisure S. Larry 6	KD	-----	700119 89,99 DM
--------------------	----	-------	-----------------

Link Of Power	DA	650111 79,99 DM	700119 89,99 DM
---------------	----	-----------------	-----------------

Mortal Kombat	DA	650111 79,99 DM	700119 89,99 DM
---------------	----	-----------------	-----------------

Overlord	DA	650111 79,99 DM	700119 89,99 DM
----------	----	-----------------	-----------------

Pizza Connection	KD	650110 84,99 DM	700176 89,99 DM
------------------	----	-----------------	-----------------

Police Quest 4	DA	-----	700105 84,99 DM
----------------	----	-------	-----------------

Privateer Special Op.1 Data Disk (Hauptprogramm erforderl.!!!)	DA	-----	700170 49,99 DM
--	----	-------	-----------------

Quest For Glory 4	KD	-----	700104 84,99 DM
-------------------	----	-------	-----------------

SAM & MAX (deutsche Sprachausgabe)	KD	-----	700177 89,99 DM
------------------------------------	----	-------	-----------------

Sim City 2000	KD	-----	700181 94,99 DM
---------------	----	-------	-----------------

Starlord	DA	-----	700119 89,99 DM
----------	----	-------	-----------------

Sternenschweif (DSA2)	KD	-----	700166 89,99 DM
-----------------------	----	-------	-----------------

Syndicate Data Disk 1 (Hauptprogramm erforderl.!!!)	KD	-----	700150 49,99 DM
---	----	-------	-----------------

Turnierwettbewerb 2 - The Great Game 2A	DA	650111 79,99 DM	700119 89,99 DM
---	----	-----------------	-----------------

TFX	DA	-----	700119 89,99 DM
-----	----	-------	-----------------

Ultima 8 - PAGAN	KD	-----	700176 84,99 DM
------------------	----	-------	-----------------

Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	-----	700179 49,99 DM
----------------------------	----	-------	-----------------

Warlords 2	E	-----	700158 89,99 DM
------------	---	-------	-----------------

Winter Olympics	DA	650108 74,99 DM	700171 79,99 DM
-----------------	----	-----------------	-----------------

X-Wing - Upgrade-Kit	KD	-----	700134 89,99 DM
----------------------	----	-------	-----------------

(Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderl.)	-----	-----	-----
Zeppelin	KD	-----	700183 89,99 DM
Zool 2	DA	650086 59,99 DM	-----

Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert.
Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin

Legende: DA = Deutsche Anfertigung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt

Müßere Prophezeiungen und heftiger Abschiedsschmerz der Videotipsanhänger, was die Zukunft der POWER PLAY angeht. Bekanntlich kann man es nicht jedem recht machen, und so hoffen wir, daß die anfangs so Brüskierten im Lauf der Zeit von ihrem Groll absehen werden. Ansonsten: Kritik und Anregungen weiter an mich.

Euwe Ull:



Konsolen zum Letzten

Zu dem Brief von Stefan Zelbig (Konsolenkonferenz PP 2/94) fällt mir folgendes ein: Wenn Du auf die Video Games verweist, mit dem Hinweis, daß Videospielesitzer doch dann ruhig diese Zeitschrift lesen sollten, läßt Du völlig außer acht, daß es eine große Zahl an Mac-, PC- oder Amiga-Usern gibt, die ein Mega Drive, ein Super Nintendo oder eine andere Konsole besitzen. Als PC-Besitzer mußt Du Dir ja nicht unbedingt ein "Multi-User-Magazin" wie die POWER PLAY zulegen. Schließlich gibt es genügend Zeitschriften, die sich ausschließlich mit PC-Spielen beschäftigen.

Sascha Gläse, Dortmund

Genau! Und außerdem schadet es nie, über neue Entwicklungen im Videospielesbereich informiert zu sein (siehe 3DO, Jaguar & Co.).

Die POWER PLAY wurde von vielen Computer- und Konsolenfans (ich gehöre zu beiden Parteien) gelesen. Jetzt habt Ihr zugunsten von

"Doc Düse" und Knuts "Hex-Hexerel" die Videospieletips entfernt. Meint Ihr, daß Ihr durch diese neuen Rubriken (die ich persönlich gar nicht so schlecht finde) mehr Ausgaben der POWER PLAY verkauft als früher mit den Videospieletips? Ich bitte Euch, Euch diese Frage durch den Kopf gehen zu lassen. In letzter Zeit wurden ein paar neue Konsolenzeitschriften gegründet. Zur Probe habe ich mir die eine oder andere Ausgabe unter den Nagel gerissen. In vielen Leserbriefen wurden einige Zeitschriften wegen ihrer Tips & Tricks gelobt. Aus diesen Leserbriefen ging hervor, daß sich viele Konsolenanhänger (ich könnte mir vorstellen, daß es bei Computerzeitschriften nicht anders ist) diese Zeitschriften fast nur wegen der Tips & Tricks besorgen. Euer Konsolenteil (was die Powertips angeht) war z.T. größer als die spezialisiertesten Zeitschriften. Bestimmt gab es Leser, die sich Eure Zeitschrift nur wegen des Konsolen-Tipsteils gekauft haben. Diese Leserschaft werdet Ihr nun verlieren. Ich glaube kaum,

daß es so viele Leser sind, die Ihr nur durch "Doc Düse" oder "Hex-Hexerel" dazubekommt. Vielleicht ein kleiner Lösungsvorschlag: Wenn Ihr solche Rubriken nicht verlieren wollt und trotzdem die Videotips wieder aufnehmt, erweitert doch die Tips allgemein oder kürzt eventuell die Computertips.

Birger Brefeld, Gescher

So wie es momentan aussieht, werden wir den Videospiele-Tipsbereich nicht mehr reaktivieren. Dieser ist aus dem Heft geflogen, weil wir von Euch jede Menge Zuschriften zum Thema bekamen. In fast jedem Brief wurde gefordert, daß wir doch die Computertips erweitern sollten, Hex-Cheats einbauen müßten und die Videospieleseiten dafür unter den Tisch fallen lassen sollten. Kurzum: Die Entscheidung, die Videospieletips aus dem Heft zu nehmen, ist auf den ausdrücklichen Wunsch des größten Teiles unserer Leserschaft geschehen.

mh

Danke Christian für die Anregung. Shareware hat mittlerweile auch Einzug in die POWER PLAY gefunden, wie die Tests zu DOOM und Epic Pinball beweisen. Wir suchen uns hier aber die absoluten Highlights heraus und stellen möglichst nur die Vollversionen vor, da die Masse an Shareware ansonsten den Rahmen unseres Heftes sprengen würde.

mh

Doom-heiten

Der Grund meines Leserbriefes ist das neue Spiel von Id-Software Doom. Vor wenigen Tagen erhielt ich von einem Freund die Sharewareversion von Doom. Anfänglich begeisterte mich auch die beeindruckende Grafik und die Spielgeschwindigkeit, doch als ich das dritte Level erreichte, war für mich der Spaß vorbei. Ich entdeckte in einem versteckten Raum ein großes Hakenkreuz auf dem Boden.

Zwar verwendeten die Programmierer von Id-Software die umgedrehte Version des Hakenkreuzes, also ein sog. Sonnenrad, doch ich glaube, daß hier die Grenze des guten Geschmacks deutlich überschritten wurde. Konnte man bei Schloß W... noch durch die inhaltlichen Zusammenhänge etwas Verständnis für die meiner Meinung nach unnötige Präsentation von Nazisymbolen aufbringen, fehlt bei Doom jedoch jegliche inhaltliche Begründung für das Auftauchen dieses Hakenkreuzes (oder sind

Überholung

Da Ihr Euer Heft einer Generalüberholung unterziehen wollt, und ich es schon lange lese, daher auch sehr gut kenne, hätte ich ein paar Vorschläge zu meiner (fast) perfekten Lieblingszeitschrift zu machen. Bitte, bitte fügt

einen Shareware-Anteil mit eigenem Bewertungssystem hinzu. Es sind außerdem noch viel zu wenig Hardwarenews im Heft, also mehr! Aber bitte laßt das Heft im wesentlichen so wie es ist, denn eine Konkurrenzzeitschrift hat sich auch einer

Generalüberholung unterzogen und ist um 1 Mark teurer geworden. Da gönne ich mir doch lieber die POWER PLAY, wo man immer wieder interessante Themen findet. Also übertreibt es nicht mit den Neuerungen und macht weiter so!

Christian Haak, Byhleguhrs

WIR HOLEN IHNEN DIE STERNE VOM HIMMEL...



doch die Außerirdischen verlangen einen
astronomisch hohen Preis dafür

UFO

ENEMY UNKNOWN

FÜHREN SIE DIE IRDISCHE STREITMACHT IN DEN KAMPF GEGEN DEN
AUSSERIRDISCHEN TERROR

MICROPROSE

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE UND COMMODORE AMIGA

HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

KAY Soft			
Am Giesby 2 · 92557 Weiding			
Tel. 09674-1279 Fax -1294			
hotline news - 8405			
		PC	AMIG.
Aces over Europe	DV	71 90	
Beylaval II Kronidor	DV	72 90	
Body Blows Galactic	DA		49 90
Burntime	DV	75 90	63 90
Day of Tentacle	DV	87 90	
Der Patzner	DV	81 90	67 90
Die Siedler	DV		88 90
Elite	DV	66 90	52 90
Flashback	DV	66 90	59 90
Flugsimulator 5 0	DV	117 90	
Gabriel's Knight - CD		73 90	
God (Kick off 3)	DA	92 90	52 90
Gunsnip 2000	DA	86 90	63 90
Hand of Fate	DV	65 90	
Hanniba	DV	79 90	64 90
Inca II -CD-Rom	DV	114 90	
Indy Car Racing		73 90	
Jurassic Park	DV	70 90	59 90
Labyrinth of Time -CD		69 90	
Larry 6		67 90	
-Lemmings II-	DA	78 90	59 90
-Lost in Time CD Rom	DV	99 90	
-Lost Vikings-	DV	82 90	69 90
Mad Dog Mr. Gree - CD		80 90	
Master of Orion	DA	85 90	
Might + Magic 5	DV	86 90	
Mortal Combat	DA	93 90	51 90
One Step Beyond	DA	42 90	40 90
Pinball Dreams	DA	64 90	49 90
Police Quest 4	DV	69 90	
Prince of Persia 2	DA	66 90	
	DA	81 90	
Speech Pack		39 90	
Sensible Soccer 92/93	DA	57 90	48 90
Strike Commander	DA	86 90	
Speech Pack	DA	41 90	
Tactical Oper	DA	41 90	
Syndicate	DV	77 90	60 90
Data Disk		38 90	
Terminator Rampage	DV	80 90	
TFX - CD	DA	95 90	
Toadman	DA	76 90	57 90
Turrican II (Desert S I)	DA	38 90	
Turrican II	DA		61 90
X Wing	DV	87 90	
Yogi Bae	DV	57 90	
5 Wing	DV	43 90	
Winter Olympics	DA	66 90	59 90

powerservice

gewonnen, was war da wohl der kleine siegesentscheidende Bonuspunkt? Bedenkt bitte auch mal, daß Eure Zeitung auch von jüngeren Mitmenschen gelesen wird.

Stefan Schwinghammer, Mengkofen

Emmanuelle hat nicht etwa deswegen gewonnen, weil sie hübscher ist als Jörg, sondern weil sie häufiger präsent war als der Kollege von EA (der Vorsprung war übrigens extrem knapp!). Den ersten Platz hat Emmanuelle also aufgrund ihrer Leistung ergattert und nicht weil sie eine Frau ist – diese Unterstellung würde ich nämlich als sexistisch bezeichnen. Wir bewerten jemanden nicht nach seinem Geschlecht (oder der Hautfarbe, der Religion, oder was auch immer), sondern einzig nach seiner Persönlichkeit und seinem Engagement.

Zum Thema der Spieletests: In allen vorgestellten Programmen kommen nun einmal Frauen vor. Wenn es, wie beispielsweise in *Metal & Lace* zum Spielziel gehört, die Frauen zu entblättern, werden wir diese Information auch wertfrei überbringen. Zudem habe ich im persönlichen Kasten wohl ziemlich deutlich meine eigene Meinung zu dem Spiel geäußert. Was aber an einer Modenschau wie im Test zu *Kyrandia 2* sexistisch sein soll, ist uns leider entgangen. *mh*

Gold wert

Ich bin schon Euer Fan, seit Ihr noch als Beilage zu der Happy-Computer erschienen seid. Ihr wart immer meine zuverlässigste Informationsquelle, wenn es darum ging, Geld in ein neues Spiel zu investieren. Was mich nun aber in die Tasten greifen läßt, um diesen Brief zu schreiben, hat mit Eurem Deep-Space-Nine-Artikel zu tun. Als leidenschaftlicher Star-Trek-Fan hab ich mich natürlich über diesen Superartikel sehr gefreut. Da ich außerdem ein stolzer Laserdiscplayer-Besitzer bin, bin ich natürlich auch scharf auf entsprechende Software. Nun mußte ich in Eurer Februarausgabe lesen, daß es unter Euch einen gewissen Michael "Videobrauch-ich-nicht" gibt. Dieser außerordentlich beneidenswerte Mensch hat doch tatsächlich die Möglichkeit, seine Laserdiscs direkt in den USA zu bestellen. Gerade hier in Luxemburg ist so eine

Adresse in den USA Gold wert, denn Laserdiscs sind hier Mangelware, und nur in synchronisierten Fassungen und zu horrenden Preisen zu bekommen. Wenn Ihr also bitte-bitte Michael dazu bringen könntet, mir diese Adresse zu schreiben, wäre ich Euch sehr dankbar.

Patrick Loewen, Luxembourg

Dem Mann kann geholfen werden: Hier zwei der Hauptbezugsquellen von Michael "Video-brauch-ich-nicht" Hengst. Adresse fehlt zwar, aber der Name der Firma und die Faxnummer sind völlig ausreichend. Beachte aber, daß Du möglichst eine Kreditkarte benutzt (der bequemste Zahlungsweg) und wahrscheinlich beim Import von Laserdisks noch mal die Frachtkosten, die Einfuhrumsatzsteuer und Mehrwertsteuer dazurechnen mußst – zumindest ist dies in Deutschland so.

Also hier die Namen:

Ken Crane:

Fax: 001 71 48 92 83 69

Laser's Edge:

Fax: 001 31 78 48 28 05

oder in Deutschland die Firma Galaxy in München. mh

Zeichentrick

Ich möchte professionelle Zeichentrickfilme herstellen. Welchen Rechner (in welcher Ausstattung) würdet Ihr mir empfehlen, einen PC oder einen Amiga? Und mit welcher Software ist dies am einfachsten zu realisieren?

Andreas Rumpf, Schifferstadt

Weder noch: Um professionelle Trickfilme zu erstellen, dürften beide Systeme kaum ausreichen. SGI-Computer sind hier eher zu empfehlen – siehe unseren Artikel über die *Angel Studios*. In einer vernünftigen Ausstattung bist Du dann aber locker eine halbe Million Mark los. mh

Sektor Zwittermaschinen

Mit großer Sorge verfolge ich Eure zunehmende Wandlung vom systemübergreifenden Informationsmagazin zur 08/15-PC-Kolumne. Hauptargument für mich als Leser war bisher, daß ich bei der Lektüre der *POWER PLAY* das Gefühl hatte, umfassend über alles informiert zu werden, was sich am elektroni-

CALL AND PLAY

0281 - 31641
0281 - 31642

Papenweg 15
46487 Wesel
Ladenlokale - Softwarehouse :
46483 Wesel / Auf dem Dudel 8
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Glockengasse 13 (Eröffnung 02.04.94)



Titel	Amiga	PC
A - Train	DV 74,95	84,95
Aces of the Deep		x69,95
Aces over Europe	DV	69,95
Alfred Chicken	DA 49,95	
Allen 3	DA 46,95	
Allenbreed 2	DA 46,95	
Alone in the Dark	DV	79,95
Ambermoon	DV 79,95	
Anstoss	DV 62,95	62,95
Archon Ultra	DV	x79,95
Aufschwung Ost	DV 59,95	69,95
Bart versus World	DA 46,95	
Batman returns	DA x59,95	x59,95
Battle Isle 2	DV LV	x79,95
Battletrods	DA x54,95	x59,95
Bazooka Sue	DV LV	x86,95
Beneath Steel Sky	x74,95	x77,95
Betrayer at Kronen	DV	69,95
Big Ben	DA x59,95	x64,95
Bloodstone	DV	59,95
Blue Force	DV	79,95
Bohs Bad Day	DA 49,95	
Body Blows Galac.	DA 49,95	
Booly	DA 49,95	54,95
Bubba'n Stix	DA 54,95	
Bund.Manag. 2.0	DV 64,95	64,95

Titel	Amiga	PC
Elite 2	DV 52,95	64,95
Empire Deluxe	DV	x67,95
Eye of Beholder 3	DV	79,95
Eye of the Storm	DA	59,95
Fallen Empire	DV 69,95	69,95
Fantasy Empire SSI	EV	67,95
Fantasy Empire SSI	DV	x79,95
Fatal Strokes	DA x69,95	
Flashback	DV 59,95	64,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Forgotten Castles -		
Awakening	DA	x79,95
Form. One G-Priz	DA 74,95	89,95
Freddy Pharkas	DV	64,95
Fury of t. Farries	DA 52,95	59,95
Gabriel Nights	DV	x69,95
Gladius	DA 54,95	
Goal	DV 49,95	59,95
Goblins 3	DV 66,95	79,95
Gunship 2000	DA 64,95	84,95
Hattrick	DV x64,95	x79,95
Heimdal 2	LV	LV
Hired Guns	DA 59,95	79,95
Incredible Toons	DV	69,95
Indy 4	DV 77,95	82,95
Indy Car Racing	DA	77,95

Titel	Amiga	PC
Prince of Persia 2	DA	64,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	x37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Project Terra	DV x59,95	
Quarter Polo	DV x59,95	x69,95
Quest for Glory 4	EV	69,95
Quest for Glory 4	DV	x69,95
Railroad Tycoon Del	DA	79,95
Railway Challenge	DV	64,95
Rally	EV x59,95	64,95
Return of Phantom	DV	x89,95
Return to Zork	DA	74,95
Ryder Cup	DA 54,95	67,95
Sam & Max	DV	84,95
Second Samurai	DA	59,95
Seek and Destroy	DA	37,95
Sens. Sector 92/93	DV 49,95	54,95
Seven Clashes Gold	EV	64,95
Shadow Caster	DA	79,95
Silver Ball	DA	49,95
Sim City 2000	EV	69,95
Sim City 2000	DV	x79,95
Sim Farm	DV	74,95
Simon the Sorcerer	DV 69,95	84,95
Skidmarks	DA	49,95

CD-Rom

7th Guest	DA	119,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Burning Steel Incl Editor sowie		
Data Schiffe u. USA	DV	89,95
Comanche incl. der Data 1 und 2 -		
plus 10 Bonusmission.	DV	89,95
Day of Tentacle	DV	x89,95
Goblins 3	DV	89,95
Goldens 7	DV	89,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Jurassic Park	DV	64,95
Labyrinth of Time	EV	69,95
Land of Lore	DV	x84,95
Lost in Time	DV	89,95
Mad Dog Mc Cree	EV	84,95
Might & Magic Trilogy.	DV	84,95
Patrizier	DV	89,95
Rebel Assault	EV	84,95
Return to Zork	DA	79,95
Strike Commander incl.		
Operation u. Speech		84,95
T. F. X.	DV	84,95
Zeppelin	DV	x89,95

Unsere Knaller für Bestellungen bis 31.03.94

T.F.X. pc



CD-Rom

74,95
79,95

Sim City 2000

DV
PC

x74,95

MR. NUTZ

AMIGA DA

49,95



Amiga 1200

Burning Steel	DV	77,95
Burn. Steel Data Jo	DV	34,95
Burntime	DV 65,95	79,95
Campaign 2	DV 65,95	74,95
Cannon Fodder	DA 49,95	x59,95
Captive 2	DA x69,95	x79,95
Chaos Engine	DA 49,95	
Chartbreaker	DV LV	LV
Chr. Columbus	DV 74,95	79,95
Comanche	DV	82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV	49,95
Comb. Air Patrol	DV 59,95	
Conspiracy	DA	x89,95
Cool Spot	DA 54,95	
Cosm.Spacehead	DV 47,95	54,95
Crazy Football	DV 52,95	54,95
Cyberpunk	DA 54,95	
Cyber Race	DV x79,95	79,95
Das Schw. Auge	DV 69,95	74,95
Das Schw.Aug.2	DV LV	79,95
Day of Tentacle	DV	79,95
Deep Core	DA 54,95	
Deonix	DA 49,95	
Der Patrizier	DV 64,95	77,95
Der Planer	DV	77,95
Der Schatz Im -		
Silbersee	DV x79,95	84,95
Die Siedler	DV 79,95	x79,95
Discoveries of -		
the Deep	DA	x59,95
Doc Malone	DA x59,95	x59,95
Dog Fight	DA 64,95	
Doofus	DA 49,95	
Dracula	DA x59,95	79,95
Dune 2	DV 49,95	59,95
Dungeon Hack	EV	69,95
Eishockey Manag.	DV 69,95	74,95
Elfmania	DA x49,95	

Innoc. until Caught	DA x67,95	x79,95
Jurassic Park	DV 49,95	59,95
K 240	DA x54,95	
Kings Table	DA x59,95	x59,95
Kings Quest 6	DV x59,95	74,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	x69,95
Legacy of Sorasil	DA x49,95	
Leg. of Kyrandia 2	EV	64,95
Leg. of Kyrandia 2	DV	LV
Lemmings 2	DA 59,95	79,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course Je		39,95
Lollypop	DA x59,95	x72,95
Lost in Time	DV	79,95
Luther Mathias	DA 59,95	x64,95
Lotus Compilation -		
beinhaltet Teil 1-3	DA 54,95	
Mad News	DV x67,95	x79,95
Maelstrom	DV x69,95	79,95
Magic of Endoria	DV LV	LV
Master of Orion	DA	89,95
Micro Machines	DA x47,95	
Missiles over Xerion	DA x49,95	
Monkey Island 2	DV 74,95	77,95
Morph	DA 47,95	
Mortal Combat	DA 49,95	49,95
Mr. Nutz	DA x52,95	
NFL Football 94	DA	79,95
NHL Hockey	DA	79,95
One Step Beyond	DA 39,95	39,95
Oscar	DA 44,95	49,95
Pacific Strike	DA	x84,95
Pacific Str. Speech	DA	x34,95
Pinball Spec. Edition	DA 59,95	
Pirates Gold	DV	87,95
Pizza Connection	DV x74,95	x79,95
Police Quest 4	DV	x69,95

Soccer Kid	DA 49,95	
Space Legends	DA 64,95	69,95
SSN-21 Seewolf	DA	x79,95
Star Trek 2 Jud.Rit.	DA	74,95
Starlord	DA	89,95
Stone Keep	DA	LV
Streetfighter 2	DA 39,95	
Strike Commander	DA	79,95
Strike Com. Operat.	DA	37,95
Strike Com. Speech	DA	37,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Surf Ninja	DA 54,95	59,95
Syndicate	DV 59,95	74,95
Syndicate Data	DV LV	36,95
T.F.X.	DV	79,95
Terminator Rampag	DA	67,95
The Cartoons	DA x49,95	x59,95
Tornado	DA 59,95	69,95
Tornado Mission 1	DA	39,95
Traps'n Treasures	DV 59,95	
Turrican 3	EV 47,95	
Ultima 8	DV	x84,95
Ultima 8 und Speech	DV	x119,95
Unlimited Advent.	DV	79,95
Victory at Sea	EV	79,95
Wallstreet Manager	DV	74,95
Warlords 2	EV	79,95
When T.World.War	DA x69,95	69,95
Wim Lix	DA 59,95	
Winter Olympics	DA 59,95	69,95
WWF 2	DA x29,95	x29,95
X - Wing	DA	79,95
X - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95
Zeppelin	DV x64,95	79,95
Zool 2	DA 49,95	

1869	DV	69,95
Anstoss	DV	62,95
Allenbreed 2	DA	54,95
Body Blows Galac.	DA	54,95
Burntime	DV	69,95
Deonix	DA	59,95
Chaos Engine	DA	49,95
Elfmania	DA	x49,95
Jurassic Park	DV	49,95
Penthouse Deluxe	DV	59,95
Pinball Fantasies	DA	54,95
Ryder Cup	DA	54,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Soccer Kid	DA	59,95
Star Trek	EV	59,95
Surf Ninja	DV	54,95
T. F. X.	DV LV	
Zool	DV	49,95

Soundblaster Pro 3.0
Stereo

nur 199,-DM

Amiga Laufwerk extern 119,95
Amiga/Atari Mouse 29,95
512KB RAM-Card 49,95

CD32
SNES
Game Boy
auf Anfrage

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE
AUFFREIS im SICHERHEITSKARTON.

Inland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,00 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel lag bei Redaktionsschluss noch nicht vor / LV = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Dies ist nur ein Auszug aus unserer
Versandliste. Diese kann KOSTENLOS
angefordert werden. RUF DOCH MAL AN !!!!!

DIE TRAUMLABRIK

SPiELe OMAR



Der Laden mit
Deutschlands größter
Auswahl an Video- und
Computergames

Über 5.000
beliebte Spiele

Titel	PC	CD	Amiga	Titel	PC	CD	Amiga
Area of the Deep ++	89,95*	-	-	Night & Magic 5 ++	94,95	-	-
Area over Europe ++	89,95	-	-	Night & Magic 4/5	-	139,95	-
Aegis: Guardian of the Fleet	-	149,95*	-	Mike Ditka Football 2 SVGA	99,95*	-	-
Airline Company	99,95*	-	-	Mortal Kombat vs. II/++	79,95	-	59,95
Alone in the Dark 2 ++	89,95	i.V.	-	NHL Hockey ++	89,95	-	-
Amnesia ++	79,95	-	79,95	Pacific Strike ++	94,95*	i.V.	-
Aufschwung Ost ++	79,95	-	69,95	Pacific Strike Speech Pack ++	39,95*	-	-
Battle Isle 2 ++	99,95*	109,95*	i.V.	Parfait General 2	89,95*	-	-
Beneath a Steel Sky ++	94,95*	-	79,95*	Pinkball Fantasies	79,95	-	69,95
Betrayal at Krondor ++	94,95	-	-	Pirates Gold SVGA ++	99,95	i.V.	-
Big Sam ++	89,95*	-	79,95*	Puzzle Connection ++	89,95*	-	79,95*
Bloodnet	99,95	i.V.	-	Police Quest 4	79,95	i.V.	-
Burning Steel ++/incl. Datas	89,95	119,95	-	Privatier ++	94,95	i.V.	-
Cananadooder ++	i.V.	-	59,95	Privatier Spec. Ops. 1 ++	49,95*	-	-
Caribbean Desaster ++	89,95*	-	i.V.	Privatier Speech Pack ++	39,95	-	-
Carriers at War 2	89,95*	-	-	Quest for Glory 4	79,95	i.V.	-
Charbraker ++	79,95*	-	69,95*	Railroad Tycoon Deluxe SVGA ++	99,95	i.V.	-
Civilization ++	99,95	109,95*	89,95	Rabel Assault	-	89,95	-
Comanche ++/incl. Data 1/2	99,95*	109,95	-	Raid Crystal	89,95	-	-
Comanche Data Disks ++	59,95	-	-	Return to Zork ++	99,95	109,95	-
Dark Mura ++	89,95*	-	74,95*	Sam & Max ++/-	89,95	99,95*	-
Doomsday	89,95	99,95	i.V.	SeaWolf	99,95*	i.V.	-
Dark Sun 1	79,95	-	i.V.	Shadowcaster ++	69,95	109,95*	-
Dark V	99,95*	-	-	Sim City 2000 - /++	89,95	i.V.	-
Der Clou ++	89,95*	-	79,95*	Simon the Sorcerer ++	94,95	-	79,95
Detroit Car Management	89,95*	-	-	Sir Ratch	99,95*	-	-
Die Stadler ++	89,95*	i.V.	89,95	Software Manager ++	89,95	-	79,95*
Dominion	99,95*	-	-	Ster Trak 25th Anniversary ++/-	94,95	129,95*	-
Doom	89,95	i.V.	-	Ster Trak Judgment Rites	89,95	i.V.	-
Dragon Knight 3	119,95*	-	-	Ster Trak Next Generation ++	94,95*	i.V.	-
DragonSphere	89,95*	-	i.V.	-	-	-	-
DS 2 Sternenschweif ++	89,95*	-	89,95*	-	-	-	-
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95	-	-	-	-
Dungeon Hack	79,95	-	-	-	-	-	-
Dungeonmaster 2	89,95*	-	-	-	-	-	-
Echoboy Manager ++	89,95*	-	89,95	-	-	-	-
Elmoria ++	89,95*	-	79,95*	-	-	-	-
Elisabeth ++	89,95*	i.V.	i.V.	-	-	-	-
Elite 2 ++	79,95	-	69,95	-	-	-	-
Empire Deluxe Windows	89,95	-	i.V.	-	-	-	-
Entify ++	79,95*	-	69,95*	-	-	-	-
Eye of the Beholder 1 - 3 ++	-	119,95	-	-	-	-	-
F 14 Flot Defender ++	119,95*	-	i.V.	-	-	-	-
F 15 Strike Eagle 3 Mission	69,95*	-	-	-	-	-	-
Falcon 3.0 1118 Hornet	89,95	-	-	-	-	-	-
Fantasy Empires	89,95	99,95	-	-	-	-	-
Fleets of Glory ++	89,95	-	i.V.	-	-	-	-
Flight of the Amazon Queen ++	89,95*	-	79,95*	-	-	-	-
Forgotten Castle ++	94,95*	-	-	-	-	-	-
Gabriel Knight	79,95	99,95	-	-	-	-	-
Gabriel's 3	89,95	89,95	79,95	-	-	-	-
Gunship 2000 ++	99,95	109,95	89,95	-	-	-	-
Harpoon 2	99,95	-	94,95	-	-	-	-
Hairs to the Throne ++	89,95	-	-	-	-	-	-
High Command	99,95	-	-	-	-	-	-
Incredible Teams ++	89,95	-	-	-	-	-	-
Indiana Jones 4 ++/-/++	94,95	99,95	89,95	-	-	-	-
Indy Car Racing ++	89,95	-	-	-	-	-	-
Ink 2 ++	99,95	129,95	-	-	-	-	-
Iron Heil ++	-	109,95	-	-	-	-	-
Journeymen Project	-	99,95	-	-	-	-	-
Jurassic Park ++	79,95	89,95	69,95	-	-	-	-
Jurassic	-	139,95	-	-	-	-	-
K 240 (Utopia 2) ++	i.V.	-	79,95*	-	-	-	-
Kings Quest 6 ++/-/++	99,95	99,95	89,95*	-	-	-	-
Kuumbus ++	89,95	-	79,95	-	-	-	-
Lords of Lore 1 ++	79,95	109,95*	-	-	-	-	-
Lovemower Man ++	89,95*	109,95	i.V.	-	-	-	-
Lorry 6 ++	99,95*	99,95*	-	-	-	-	-
Legacy of Sorasil (Heraquest 2) ++	i.V.	-	69,95*	-	-	-	-
Legend of Kyandia 2 ++/-/++	89,95	i.V.	i.V.	-	-	-	-
Last in Time ++	94,95	109,95	-	-	-	-	-
Leotar Mathus ++	79,95*	-	69,95	-	-	-	-
Mad Burger ++	89,95*	i.V.	79,95*	-	-	-	-
Mad Huns ++	89,95*	-	74,95*	-	-	-	-
Monac Mansion 2 ++	94,95	99,95*	-	-	-	-	-
Nestor of Oran ++	99,95	-	-	-	-	-	-
Nightwarrior 2	99,95*	i.V.	-	-	-	-	-
Merchant Prince	89,95	-	-	-	-	-	-
Microcosm ++	-	149,95*	-	-	-	-	-

ORKLAND
Ihr findet uns ab sofort in der
Rollenspiel-Mailbox ORKLAND
unter folgender Telefonnummer:
030 - 617 56 77. Online-
Rollenspiele und vieles mehr.

030/694 6043
10.30 - 18.30 h Versandtelefon Samstagsnummer
Telefonat nach Wd. Bank 030/694 6043
Fax-Lin: 030/694 42 56

++300-AMIGA-PC-CD-ATARI-ST-SUPER-NES-MEGA-DRIVE-MEGA-CD-MAC-CD-PC-CD 32-GAME-GEAR-
LYNX-GAMEBOT-BREITSPIELE-ROLLENSPIELE-AMIGA 1200-MAC-JAGUAR-LÖSUNGSDÜCKER

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenpreise variieren. Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig solange unser Vorrat reicht. Bei 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst! Post Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskupon +3 DM, Disketten +3 DM, Be' Vorzüge 50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wohlweislich mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE! Auf SEGA-, NINTENDO- und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie! Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cart'dges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (3.2.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden-
telefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Laden-
telefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

powerservice

schen Spielehimmel so ereignet. Ok, natürlich gibt es die Video Games (auch die habe ich abonniert), doch mir stößt ein ganz anderes Problem auf. Deshalb schreibe ich Euch, da ich hoffe, daß Ihr bei Eurer Generalüberholung der **POWER PLAY** meine Idee berücksichtigt.

Was ist mit den existierenden und kommenden Spezialmaschinen und Zwittern (3DO, Jaguar, Projekt Reality oder auch Sonys angekündigter Maschine, als Workstation-Leistung, die 500 MIPS erreichen soll)? Es sind keine Videospielkonsolen und keine PCs, aber es sind die Teile, die mich und meine Freunde derzeit am meisten interessieren. Ich denke, wenn Ihr nicht einen mächtigen Leserschwund verzeichnen wollt, solltet Ihr mal über folgende zwei Möglichkeiten nachdenken:

1. Ihr richtet in der **POWER PLAY** eine feste und ausreichend dimensionierte Rubrik ein, die sich mit den Zwittern beschäftigt (Immerhin übertreffen die Inhalte technisch heute bereits alles, was man beim PC hochjubelt). ODER
2. Ihr bringt in Bälde ein Extramagazin für die Spezialmaschinen auf den Markt. Die Sache ist für mich ganz klar. Wenn sich in dieser Hinsicht in der **POWER PLAY** nicht in Kürze etwas ändert, steige ich nach treuer, über 10-jähriger

ger Leserschaft aus - wenn auch mit einem weinenden Auge, denn Euer Magazin war wirklich das beste am Markt.

Michael Riedel, Berlin

Ein Extramagazin für alle neuen Systeme wäre zu diesem Zeitpunkt sicherlich verfrüht. Aus diesem Grund wird es bei der Generalüberholung auf die erste Lösung hinauslaufen: einen regelmäßigen Spezialteil in der **POWER PLAY**. mh

Verlustig

Eine Frage: Hat jemand aus Eurem Team auf der Kölner Messe zufällig einen Hundertmarkschein gefunden? Es wäre mir sehr wichtig, da ich dort nämlich einen solchen am letzten Messetag verloren habe. Wenn, dann sendet ihn mir bitte zu (ich komme für das Porto ect. auf)

Gregor Arentz, Köln

Meinst Du den blauen mit der Nummer AK7219369A3 oder vielleicht den anderen (ebenfalls Blau) mit der Nummer AN483859G5?

Infoloch

Es gibt viele gute Spiele, für die es Missionsdisketten gibt, zwar erwähnt Ihr das Erscheinungsdatum im News-Tell der **POWER PLAY**,

E-Mail

Ihr greift im Zeitalter der Computer noch zu Bleistift und Papier? Ihr schreibt noch "echte" Briefe? Für den Elektronikjunkie, der erst dann glücklich und zufrieden ist, wenn er auch seine Post elektronisch verschicken kann, haben wir ab dem 01. März 1994 einen besonderen Service eingerichtet: Das **POWER PLAY-Forum** im Compuserve. Hier könnt Ihr meckern, konstruktive Kritik üben, Redakteuren Nachrichten hinterlassen, Fragen stellen, mit anderen Spielbegeisterten plauschen und Tips & Tricks ergattern. Neben einem Tummelplatz für kommunikationswütige Spieler bieten wir natürlich noch ein bißchen mehr: Im Forum findet Ihr ein Angebot an Tips, Cheats und Hints zu aktuellen Computerspielen, wie Ihr es auch aus der **POWER PLAY** gewohnt seid. Mitmachen ist natürlich

erwünscht - wer einen feinen Tip hat oder einen schicken Editor, sollte diesen der Allgemeinheit zur Verfügung stellen. Außerdem mit dabei: Programm-Updates, Bilder neuer Spiele und sogar Demos. Habt bitte Verständnis dafür, wenn die Auswahl der Tips, Demos und Bilder am Anfang noch etwas mager ist - immerhin befinden wir uns erst in der Aufbauphase. Auch hier ist Eure Mitarbeit gefragt.

Wie komme ich in das **POWER PLAY-Forum**? Als erstes braucht Ihr natürlich einen Compuserve-Account. Mit dem Befehl **Go Mut** gelangt Ihr ins **Markt & Technik Forum**. Hier findet Ihr uns unter dem Stichwort **POWER PLAY**. Wer lieber direkt eine E-Mail an uns verschicken will, schickt diese bitte an folgende Adresse: **71333,665**. Wir wünschen Euch mit dem neuen Service der **POWER PLAY** schon mal viel Spaß mh

aber auf Tests warte ich vergeblich. Es ist an der Zeit für ein Mission-Disk-Special und danach die Aufnahme von Testberichten für Mission-Disks in Eurem Heft. Da ich meine Kaufentscheidung in den meisten Fällen nach Eurer Meinung treffe, würde ich mich über Euer Urteil freuen, wenngleich das Preis-Leistungs-Verhältnis bei Mission-Disks fraglich bleibt.

Ebenso erscheinen zur Zeit etliche CD-ROM-Spiele sowie CD-ROM-Editionen, auch hier ist ein gewisses Infoclock festzustellen, man erfährt das zwar auch in Eurer Zeitschrift, jedoch oftmals nur über die Anzeigen Eurer Inserenten. Denkt doch mal darüber nach, einen eigenen CD-

ROM-Teil in Eurem Heft zu etablieren (ähnlich wie der Konsolenteil) und dann alle Bewegungen auf dem Markt zu durchleuchten, also Neuerscheinungen, Herausgabe alter Spiele auf CD-ROM sowie Compilations. Der CD-ROM-Markt wird gerade nach dem Erscheinen von Rebel Assault an Gewicht gewinnen, es ist daher dringend notwendig, diesen Markt sehr genau zu durchleuchten, um die Spieler auf dem laufenden zu halten.

Toni Bamberger, Monzingen

Deine Anregungen sind bei uns auf fruchtbaren Boden gefallen. Ein größerer Testbericht zum Thema Datendisketten ist in Vorbereitung. **vw**

Cyber-Zukunft

Die Stereoanlage dröhnt, das Licht ist ausgeschaltet, auf dem Monitor ein schwarzer Sternenhimmel, Tie-Fighter krachen links und rechts an mir vorbei, – Virtuell Reality ist jetzt!!! Rebel Assault, Ultima-Underworld, Privateer und Strike Commander sind für mich jetzt schon die ersten Virtuell-Reality-Hämmer, auch ohne Brille und Datenhandschuh. Viel wichtiger als neue Technologie ist das Fühlen der Atmosphäre, sei es nun als Rookie One oder als Wildcat-Pilot, wichtig ist die vollständige Identifikation mit dem Spiel, man muß versinken, eintauchen in die Rolle, dann hat man schon fast ein Gefühl wie Virtual Reality.

Und da sehe ich die wichtigste Aufgabe der Programmierer: die Schaffung von Atmosphäre. Vorbei sind die Zeiten, in denen ein Spieler den Joystick in die Hand nimmt und stumpfsinnig irgendwelche Raumschiffe horizontal oder vertikal scrollend vom Himmel blasen möchte. Ein Computerspieler der Zukunft will ein Spiel "erleben", als mitwirkender, als Hauptdarsteller, als Held. Zwar wurden die ersten interaktiven Filme auf PC-CD-ROM bereits veröffentlicht, diese Spiele reißen einen jedoch nicht vom Hocker. Klar ist, daß das Adventure-Genre sich am schlechtesten zur Schaffung von virtueller Realität eignet, da Knobel-exzesse die Handlung

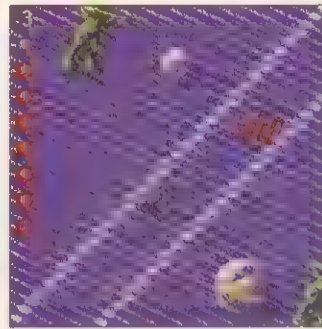
immer wieder unterbrechen, man denkt nach und schon verflüchtigt sich die Atmosphäre.

Action-Simulationen und Action-Spiele sowie Rollenspiele à la Underworld und Co. werden bei Virtual Reality als Sieger hervorgehen.

Toni Bamberger, Monzingen

Zum Thema Virtuelle Realität kann ich nur eines sagen: Es ist nun mal in unserer Gesellschaft so, daß man es mit der Angst bekommt, wenn zuviel über unbekannte Zukunftsprojekte geschrieben wird. Allerdings war es mit den Computerspielen genauso. Erst bestand die Angst darüber, daß die Spieler abhängig werden könnten und ihre Umwelt total vergessen. Das hat sich langsam gelegt, und nun sind eben die Cyber-Leute dran. Ich finde das zum Teil albern, denn wenn man z.B. eine halbe Stunde mit moderner Spieltechnologie spielt, kann doch nichts passieren. Schließlich ist der Betrachter doch mit einem Gehirn ausgestattet, was ihm mitteilen kann, was virtuell und real ist. Wenn der Betrachter keine Lust mehr hat, hört er eben auf und schaltet das Gerät aus. Ich finde spielen, seien es Computerspiele oder Cyberspace, ist für den Menschen eine neue Erfahrung, solange es sich in Grenzen hält. Spielen am Computer, bis man umfällt, halte ich dagegen nicht gerade für ratsam oder gut.

Stefan Lobis, Berlin



Micro Machines

Na endlich: Nachdem sich um die Mega-Drive-Variante ein redaktionsinterner Kultstatus gesammelt hat und drehen wir nun mit Begeisterung auch auf PCs unsere Runden. Das Spielprinzip und sämtliche Optionen wurden 1:1 übernommen. Ihr rast wahlweise auch zu zweit mit den Micromachines über Frühstückstisch, Schreibtisch, Werkbank oder durch den hauseigenen Sandkasten. Dabei dürfen Mini-Grand-Prix's und sonstige Meisterschaften ausgetragen werden. Im Zweispielermodus gewinnt derjenige, der den Kumpel hinter sich auf dem Bildschirm läßt, einen Punkt. Leider wurde nicht nur das Spiel identisch kopiert, sondern auch die etwas farblose Grafik, die auf dem PC satte 16 Farben benutzt. Mit dem kargen AdLib-Sound haben sich die Musiker der Codemasters ebenfalls nicht bekleckert. Im Endeffekt bleibt ein rasantes Rennspiel für alle junggebliebenen PC-Besitzer, die auf grafischen Schnickschnack verzichten können und sich heiße Gefechte mit einem Freund liefern wollen. **kn**



Genre: Rennspiel

Hersteller: Codemasters

Zirka-Preis: 70 Mark

Testmuster: Codemasters

MS-DOS 64%

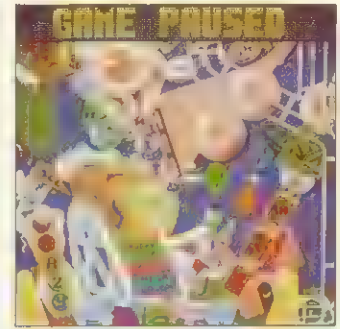
Grafik: 31% Sound: 27%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, VGA, 640 KByte

Unterstützt: AdLib, Festplatte

Bereits erschienen: Mega Drive



Pinball Fantasies

Nachdem 21st Century vor einem halben Jahr Pinball Dreams in der MS-DOS-Version auf den Markt brachten, wurde jetzt auch dessen Nachfolger Pinball Fantasies für den PC umgesetzt. Für Amiga-Besitzer bietet das Spiel leider nichts Neues, da es sich um eine originalgetreue Umsetzung des Amiga-Flippers handelt. So kann man, wie gehabt, aus vier verschiedenen Tischen auswählen und dann mit bis zu acht Spielern die Stahlkugel auf die Reise durch eine Welt voller Rampen, Bumper und Targets schicken. Die vier Flipperische unterscheiden sich sowohl in ihrer Thematik und im daraus sinnfälligen anderem Aufbau, als auch in ihrem Schwierigkeitsgrad. Abstriche müssen leider beim Sound gemacht werden, denn auch hier wurde die Amiga-Musik übernommen. Verständlicherweise ist das Ergebnis nicht so berauschend wie der Sound in der Originalversion. Für jeden Pinball-Crack ist Pinball Fantasies ein Muß, Teilzeitspieler sollten sich aber lieber das interessantere Epic-Pinball zulegen. **re**



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: 21st Century

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

MS-DOS 75%

Grafik: 73% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er/16 MHz, VGA, 640 KByte, Festplatte 4 MByte

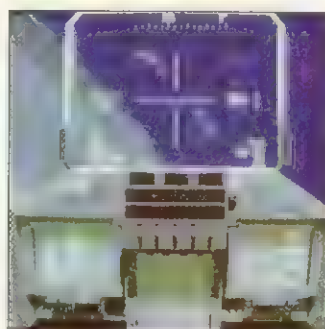
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Adlib, ProAudio, Gravis Ultra

Bereits erschienen: Amiga



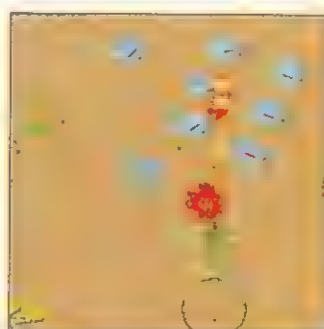
Winter Olympics

Gerade noch geschafft: Die Olympiade ist in vollem Gang und daheim darf nicht nur an der Glotze, sondern auch am Monitor mitgefeiert werden. Mit U.S. Golds *Winter Olympics* ist dies sogar (teilweise) interaktiv mögl.ch. Sowohl in der Amiga-, MS-DOS- oder CD-ROM-Variante dürft Ihr zehn olympische Wintersportdisziplinen nachempfinden und mit bis zu drei Mitspielern um die Wette rodeln. Da darf der Ski, Schlittschuh oder die Biathlon-Muskete geschwungen und auch Bob oder Rodel gesteuert werden. Die Disziplinen bieten spielerisch genug Stoff – die Umsetzung läßt allerdings dermaßen zu wünschen übrig, daß man bereits nach 10 Minuten den Drang verspürt, die Programmierer zu würgen. Die VGA-Grafik ist schlichtweg schlecht, die Steuerung beschränkt sich auf dumpfes Tastatur- oder Joystick-Rütteln, wobei der Kultfaktor alter *Winter-* oder *World Games*-Spiele gänzlich verloren gegangen ist. So rutscht *Winter Olympics* in die tiefste Wertungskiste – da hilft auch die Extra-Olympia-Guide-CD nichts. *kn*



T.F.X

Um die Sache gleich klarzustellen: *Tactical Fighter Experiment* auf CD-ROM ist ungefähr genauso sinnvoll, wie ein Pickel am Hintern des Piloten. Der innovationsstreuende Käufer bekommt die reine Diskettenversion, den CD-Soundtrack und ein sehr schönes Demo von D.I.D.'s nächstem Spiel *Inferno*. Das ist auch schon alles und bestimmt kein Grund, sich das Programm nun unbedingt auf CD-ROM zu besorgen. Zumal die neue Version unter akuten Ladeproblemen leidet. Wer sich nicht diverse Files auf die Festplatte kopiert (nicht unbedingt Sinn der CD-Technologie), wartet bis zu anderthalb Minuten auf die nächste Mission. Ähnliche Stauungen erwarten den frohen Flieger, wenn ein neues Musikstück nachgeladen wird. Da bleibt der UNO-Pilot sinnvollerweise schon mal ein paar Frames regungslos in der Luft hängen. *T.F.X* ist zwar ein prima Programm für angehende UNO-Soldaten, aber wir raten dringend zum Kauf der Diskettenversion. Damit bleiben Euch Warterei und Schereereien erspart. *vw*



Seek & Destroy

Da wünscht sich der frischgebackene CD³²-Besitzer nichts sehnlicher als einen Haufen feiner Spielesoftware für seine Double-Speed-CD-Maschine, und bekommt meistens nur halbherzig umgesetzte Amiga-Versionen auf dem Silberling, ohne von dem reichhaltigen CD-Platz Gebrauch zu machen. So geschehen bei *Seek & Destroy*: "Glänzte" schon die Originalvariante durch spartanische Grafik und trockenen Sound, wird dieses Manko beim CD³²-Spiel erst richtig deutlich. Die simple Ballerei wurde 1:1 umgesetzt, ohne etwa mehr Szenarien, schönere Grafik oder vernünftig aufgepeppten CD-Sound zu bieten. Alles in allem ist *Seek & Destroy* keine echte Katastrophe und ist sogar für ein paar unterhaltsame Stündchen gut, aber langfristig wandert die CD in den Spieleschrank, um dort zu verstauben. Daß man es deutlich besser machen kann, beweist Microprose mit dem exzellenten *Pirates! Gold* (Test gleich nebenan). Für die Zukunft bitte etwas mehr Gründlichkeit bei CD³²-Umsetzungen. *mh*



Pirates! Gold!

Pirates! ist schon lange kein "simples" Computerspiel mehr, sondern schon eher ein Phänomen. Die erste Version dieser Mischung aus Strategiespiel, Handelsimulation und Actionknaller war so beliebt, das sich das Programm in den Hitlisten unsere Leser fast vier Jahre lang gehalten hat. Microprose nahm sich den Wunsch zu Herzen, und verpaßt dem Spieleopa eine Schönheitsoperation. Aus *Pirates!* wurde somit kurzerhand *Pirates! Gold*. Das zeitlos gute Spielprinzip blieb dabei erhalten, nur an der Optik und am Sound feilen die microprosen Designer. Jetzt gibt's eine passende *Pirates! Gold*-Variante auch für Commodore CD³². Statt mit der Maus steuert Ihr Eure Piratenflotte bequem per Joypad durch die Karibik, versenkt feindliche Schiffe, begeht Euch auf Schatzsuche oder treibt friedlich Handel. Die CD³²-Version des Klassikers ist mit Abstand eine der schönsten *Pirates! Gold*-Varianten die es derzeit zu kaufen gibt. Wer ein CD³² hat, und sich diese Softwareperle nicht zulegt, hat selber schuld. *mh*



Genre: Sport

Hersteller: U.S. Gold

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

CD-ROM 24%

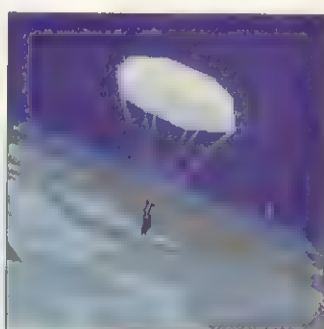
Grafik: 28% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386SX, 640 KByte, VGA, Festplatte 200 KByte

Unterstützt: Soundblaster, Joystick

Geplant für: Amiga, MS-DOS



Genre: Simulation

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Bomico

CD-ROM 74%

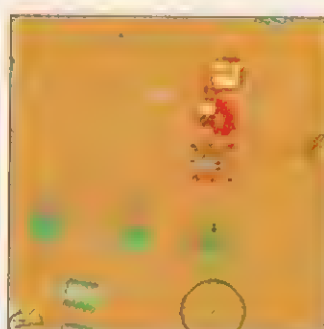
Grafik: 83% Sound: 78%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er, VGA, 2 MByte RAM, CD-ROM

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland

Bereits erschienen: MS-DOS



Genre: Action

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Mindscape

CD³² 60%

Grafik: 51% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: –

Unterstützt: –

Bereits erschienen: Amiga



Genre: Strategie

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Microprose

CD³² 85%

Grafik: 64% Sound: 76%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: –

Unterstützt: –

Bereits erschienen: MS-DOS

POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-
text unter der Rubrik

Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx
GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender-Postlageradressen nicht möglich)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

Das ist
Absender: unselig bitte n. m. vergessen
On

interschiff

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!
Folgende Artikel der Ausgabe haben mit besonders gefallen:

1. Sign

Seite 2

3. _____ Seite _____

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummerler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

REVOLUTIONS INNOVATIVES VIRTUAL THEATRE SYSTEM UND DIE FANTASTISCHEN BILDER DES BEKANNTEN COMICZEICHNERS UND KULTSTARS DAVE GIBBONS MACHEN BENEATH A STEEL SKY ZU EINEM PACKENDEN SCIENCE-FICTION-THRILLER, DER IN EINER DÜSTEREN ZUKUNFTSVISION ANGESIEDELT IST.

ROBERT FOSTER IST EIN UNSCHULDIGER OUTSIDER, DEN ES IN EINE RIESIGE GROSSTADT VERSCHLAGEN HAT. DIE MENSCHEN DIESER STADT WERDEN UNTERDRÜCKT. SIE WOHNEN UND ARBEITEN HOCH OBEN IN FESTUNGSÄHNLICHEN WOLKENKRATZERN... NUR EINIGE WENIGE - KORRUPT, HABGIERIG UND REICHE PRIVILEGIERT - LEBEN, ABGESCHIRMT VON ALLEM ELENDE, UNTER DER ERDBERFLÄCHE.

AUF SICH ALLEIN GESTELLT, AUSGESTATTET
MIT DER HAUPTPLATINE SEINES ROBOTERS,
KÄMPFT FOSTER UM SEIN LEBEN...
UND LÜFTET DAS SCHRECKLICHE
GEHEIMNIS UM SEINE ENTFÜHRUNG.

FOSTER!
MEINE SENSOREN
MELDEN EINE SICH
SCHNELL NÄHERNDE
GERÄUSCHQUELLE

Virgin



FÜR PC UND AMIGA

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welcher Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielssystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Bitte
mit 80 Pf
frankieren

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

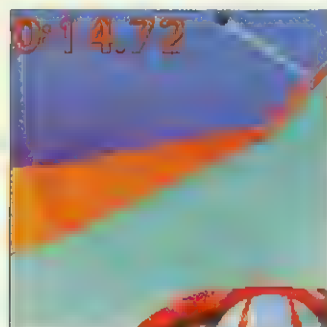
POWER PLAY

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

Joystick-Rutten, wobei der Kultfaktor alter *Winter-* oder *World Games*-Spiele gänzlich verloren gegangen ist. So rutscht *Winter Olympics* in die tiefste Wertungskiste – da hilft auch die Extra-Olympia-Guide-CD nichts. **kn**



Genre: Sport

Hersteller: U.S. Gold

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

CD-ROM 24%

Grafik: 28% Sound: 42%

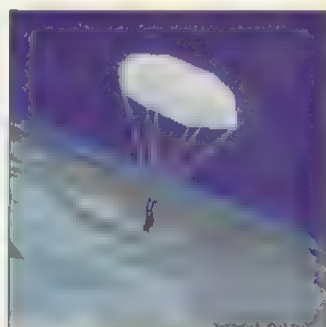
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386SX, 640 KByte, VGA, Festplatte 200 KByte

Unterstützt: Soundblaster, Joystick

Geplant für: Amiga, MS-DOS

Frames regungslos in der Luft hängen. *T.F.X* ist zwar ein prima Programm für angehende UNO-Soldaten, aber wir raten dringend zum Kauf der Diskettenversion. Damit bleiben Euch Wartezeit und Schereereien erspart. **vw**



Genre: Simulation

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Bomico

CD-ROM 74%

Grafik: 83% Sound: 78%

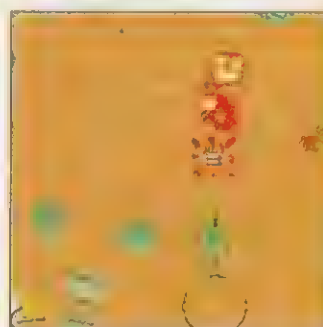
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er, VGA, 2 MByte RAM, CD-ROM

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland

Bereits erschienen: MS-DOS

verstauben. Daß man es deutlich besser machen kann, beweist Microprose mit dem exzellenten *Pirates! Gold* (Test gleich nebenan). Für die Zukunft bitte etwas mehr Gründlichkeit bei CD³²-Umsetzungen. **mh**



Genre: Action

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Mindscape

CD³² 60%

Grafik: 51% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: –

Unterstützt: –

Bereits erschienen: Amiga

friedrich Handel. Die CD³²-Version des Klassikers ist mit Abstand eine der schönsten *Pirates! Gold*-Varianten die es derzeit zu kaufen gibt. Wer ein CD³² hat, und sich diese Softwareperle nicht zulegt, hat selber schuld. **mh**



Genre: Strategie

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Microprose

CD³² 85%

Grafik: 64% Sound: 76%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: –

Unterstützt: –

Bereits erschienen: MS-DOS



BENEATH A STEEL SKY

FEATURING...

REVOLUTIONS INNOVATIVES VIRTUAL THEATRE SYSTEM UND DIE FANTASTISCHEN BILDER DES BEKANNTEN COMICZEICHNERS UND KULTSTARS DAVE GIBBONS MACHEN BENEATH A STEEL SKY ZU EINEM PACKENDEN SCIENCE-FICTION-THRILLER, DER IN EINER DÜSTEREN ZUKUNFTSVISION ANGESIEDELT IST.

ROBERT FOSTER IST EIN UNSCHULDIGER OUTSIDER, DEN ES IN EINE RIESIGE GROSSTADT VERSCHLAGEN HAT. DIE MENSCHEN DIESER STADT WERDEN UNTERDRÜCKT. SIE WOHNEN UND ARBEITEN HOCH OBEN IN FESTUNGSÄHNLICHEN WOLKENKRATZERN... NUR EINIGE WENIGE - KORRUPT, HABGIERIG UND REICHE PRIVILEGIERTE - LEBEN, ABGESCHIRMT VON ALLEM ELENDE, UNTER DER ERDOBERFLÄCHE.

AUF SICH ALLEIN GESTELLT, AUSGESTATTET MIT DER HAUPTPLATINE SEINES ROBOTERS, KÄMPFT FOSTER UM SEIN LEBEN... UND LÜFTET DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS UM SEINE ENTFÜHRUNG.

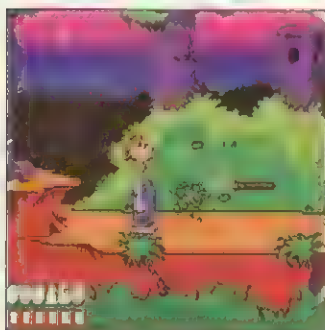
ICH BIN ROBERT FOSTER,
DER HELD IN DEM ERSTEN INTERACTIVEN
COMICABENTEUER DER COMPUTERSPIELGESCHICHTE.
ICH WERDE DIE GEHEIMNISSE DER STADT
ENTSCHLÜSSELN UND IHRE BEWOHNER BEFREIEN.
ICH SCHWÖRE ES!



Virgin



FÜR PC UND AMIGA



Bubba'n'Stix

Der aufgeweckte Kiddie Bubba und sein außerirdischer Freund Stix, ein intelligenter Holzknüppel, haben ein Problem: Der Erzschorke Waio will sie gefangen nehmen und hat gar Schreckliches mit ihnen vor. Leider schafft er es auch, die beiden Partner in seinem Raumschiff festzusetzen. Doch damit können sich Bubba und Stix überhaupt nicht anfreunden, und so wird es höchste Zeit, daß der Spieler den beiden aus der Patsche hilft. Springend und laufend gilt es nun, die verschiedenen Level zu absolvieren, wobei Bubba natürlich auf die Hilfe von Stix angewiesen ist. Dieser eignet sich hervorragend als Wurfgeschöß und Nahkampfwaffe, mit der schleimigen Monstern der Scheitel geradegerückt wird. Außerdem sollte man ihn des öfteren für anspruchsvollere Aufgaben zu Rate ziehen, sprich zum Öffnen diverser Behälter oder als Treppenersatz. So kämpft man sich durch fünf witzig gestaltete Level, um am Ende der wohlverdienten Freiheit ins Gesicht zu blicken. Jump'n'Run-Fans, die gerne ein bißchen knobeln, sind mit *Bubba'n'Stix* gut bedient.



Labyrinth of Time

Ein Königreich für einen "Flicker Fixer". Da CD³²-Besitzer dank fehlendem RGB-Ausgang auf diese segensreiche Einrichtung verzichten müssen wird *Labyrinth of Time* wohl den einen oder anderen Adventure-Freak zum Brillenträger machen. Dank Interlace ist d.h. hochauflösende Grafik zwar von gleicher Schärfe, wie beim MS-DOS-Vorbild, nur flimmert es jetzt schrecklich im Geisterhaus. Voll daneben liegt auch die Steuerung. Anstatt das Joypad auszunutzen, kurvt man immer noch mit dem Mauszeiger über den Bildschirm und klickt im Schneckentempo die wenigen Icons an. Warum kann man hier nicht direkt mit dem Steuerkreuz durchschalten? Mit solchen unausgeregten Schnellschüssen tut man dem CD³² wirklich keinen Gefallen. Von soviel Frust gebeutelt, kann man sich wenigstens am genialen Soundtrack satt hören. Eigentlich stört nur das Spiel mit seinen abgestandenen Rätseln. Die sind nun wirklich nicht die neuesten und sicher kein Grund zur Kaufempfehlung.



Arabian Nights

Die Gärtnerei ist sicher nicht jedermanns Sache: In *Arabian Night* seid ihr allerdings mit Herz und Seele bei der Sache und hegt und pflegt das Grünzeug in des Sultans Garten. Bis zu dem Tag, als ein gemeiner Dämon die holde Prinzessin Leila entführt und ihr ungerechterweise für die Schandtat verantwortlich gemacht werdet. Natürlich müßt ihr auch die mißhandelte Prinzessin retten und auf diese Art und Weise Eure Unschuld beweisen. In vier verschiedenen Fortbewegungsarten muß der geschundene Gärtner sein Können unter Beweis stellen. Dazu gehört das Plattformspringen, das Schwimmen, die Fahrt mit dem Grubenwagen und ein Flug auf dem fliegenden Teppich. Ganz nach Gärtnersbrauch können außerdem Gegenstände eingesammelt werden und in einem Inventory sorgfältig zusammengestellt werden. Leider treibt sich auch gärtnerfeindliches Gesindel in den Gängen des Sultansparades her, das Euch das Leben schwer macht. *Arabian Night* ist Jump'n'Run-Verschnitt der Mittelklasse und kann auch auf dem CD³² niemandem vom Hocker reißen.



Gabriel Knight

Gabriel Knight kommt nicht zur Ruhe: Nach der Diskettenversion kommt nun auch die CD-ROM-Version. Wie im Diskettenwerk, schlüpft ihr in die Rolle von *Gabriel Knight*, der gerade an einem Buch über die dunklen Seiten der Macht schreibt. Wie es sich für ein gestandenes Sierra-Adventure genort, stoßt ihr bei der Gelegenheit in ein Voodoo-Wespennest. Wie einige fehlende Optionen der Diskettenversion schon andeuteten, konzipierte Jane Jensen *Gabriel Knight - Sins of the Fathers* als CD-ROM-Spiel. So kann nun auch der Rekorder benutzt werden, der dem Spieler des öfteren aus der Patsche hilft. Nebenbei wurde der CD-ROM von Gabriel Knight eine Menge neuer Animationen untergeschoben. Dadurch wird nicht nur das Spiel flüssiger, sondern macht auch an einigen Stellen mehr Sinn. Nebenbei bekamen Mark Hamill, alias Luke Skywalker, und Tim Curry aus der Rocky Horror Picture Show einen Auftritt in *Gabriel Knight - Sins of the Fathers*.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Core Design

AMIGA 67%

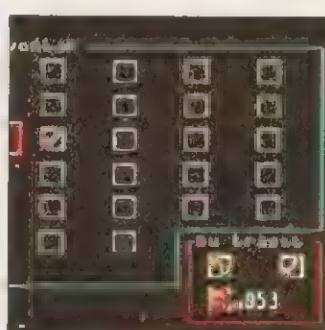
Grafik: 62% Sound: 44%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: -



Genre: Adventure
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Electronic Arts

CD³² 46%

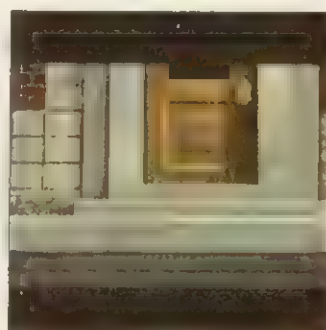
Grafik: 63% Sound: 81%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: -
Unterstützt: -
Bereits erschienen: MS-DOS



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 136 Mark
Testmuster: Traumfabrik

CD³² 65%

Grafik: 61% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: -
Unterstützt: -
Bereits erschienen: Amiga



Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Bomico

CD-ROM 78%

Grafik: 74% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, VGA, Maus, 4 MByte RAM
Unterstützt: Adlib, Roland, Soundblaster, Spectrum (16), General MIDI, SVGA, Windows
Bereits erschienen: Diskette

SimKaiko



Welcher Markt ist erschlossen? Hier gibt's nur für Amerika Spiele

Software Manager

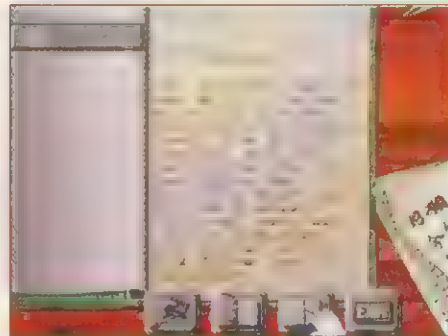
Fußballclub, Börsenbroker, Fernsehsender, Pizza-Service, Aufschwung Ost – Computerspieler müssen fast die gesamte Wirtschaft steuern. Dank Kaiko können jetzt alle, die sich nur selten von Computer und Joystick trennen, ihr Hobby zum (simulierten) Beruf machen: In *Software Manager* gründet Ihr eine Softwarefirma. Die Freundin muß ausziehen und die Schule wird geschwänzt – vierundzwanzig Stunden am Tag widmet Ihr

Euch ausschließlich den Spielen. Was sich wie ein Traum anhört, wird zum Alptraum: Ihr müßt telefonisch Programmierer anwerben, Fachzeitschriften lesen, die Finanzen verwalten und natürlich die Spielentwicklung steuern und überwachen. Aus den Genres Rollenspiel, Adventure, Flugsimulation und Strategie könnt Ihr je nach Geschmack oder Marktsituation ein passendes Projekt bestimmen und Eure Programmierer an Moni-

geht so
Software Manager ist zwar nicht das erste Spiel, in dem der Spieler als Spieleproduzent agiert (wer erinnert sich an *Software Star* von Kevin Toms?) – wirkt aber trotzdem originell und frisch. Es ist witzig, verschlafene Nachwuchstalente anzuheuern und die ersten bescheidenen Programmierversuche zu "testen". Der Programmierer bewies Liebe zum Detail und wer sich für die Thematik interessiert, wird an *Software Manager* kaum



vorbeikommen – ohne Risiko kann man die dünne Luft des Spiele-Business schnupern. Allerdings sollten die Erwartungen nicht zu hoch sein. Wäre *Software Manager* ein Schiff, könnte es problemlos durch jeden flachen Ententeich tuckern – viel Tiefgang hat es nicht. Sind alle Optionen ausprobiert, wird es schnell eintönig und man kämpft mit dem Schlaf. Dem Spieler bleiben zwei Möglichkeiten: Ins Bett gehen oder eine eigene Softwarefirma gründen.



Blick in den Spiegel: Die Spieleschmiede Kaiko simuliert eine Spieleschmiede

PLAY noch zu schlecht. Da ist man Kaiko direkt dankbar, daß man nur ein kurzes Demo zu Gesicht bekommt und sie nicht auch noch spielen muß.

tor und Keyboard ketten. Alles läuft gut, bis Ihr eines Tages einen Fehler begeht: Ihr besucht die Testabteilung. Die Simpelspiele, eine himmelstreichende Mischung aus Atari-VCS-Grafikauflösung mit CGA-Farbpalette und PC-Piepser-Sound, sind selbst für eine "Hilfe"-Wertung in der POWER

Doch wer die anfänglichen Niederschläge und Turbulenzen verkraftet, darf später die süßen Früchte ernten: Euer Finanzkraft wächst, die Projekte werden anspruchsvoller und eine hochqualifizierte Programmierertruppe produziert nur noch potentielle Klassiker – die Fachzeitschriften singen Loblieder, und die Verkaufszahlen schnellen nach oben.

Insgesamt tummeln sich im Spielmarkt vier neugegründete Softwarefirmen, die rundenweise von den Mitspielern gesteuert werden. Drillinge, Zwillinge und Einzelkinder müssen aber nicht auf eine Jungunternehmer-Karriere im Software-Business verzichten – für fehlende Mitstreiter übernimmt der Computer das Ruder. js



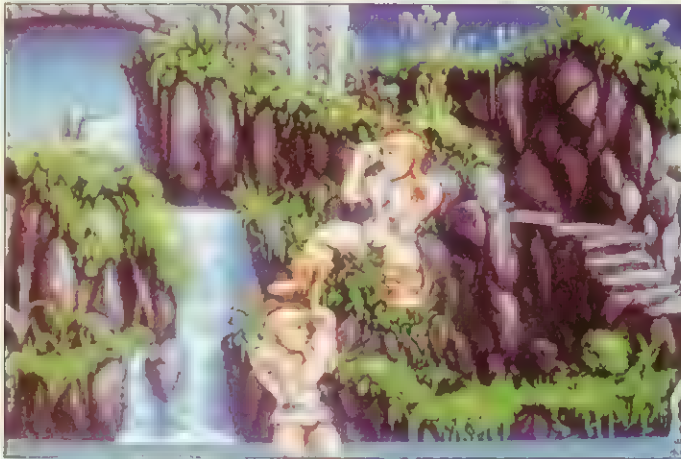
Zukunftsvision: Auf dem chaotischen Schreibtisch liegt die japanische POWER PLAY immer griffbereit.

Genre: Strategie
Hersteller: Kaiko
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Kaiko

AMIGA 62%

Grafik: 54% Sound: 40%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte
Geplant für: –

Finlandia



Einmal Nachschlag: Die Elfen kloppen sich mal wieder

Elfmania

Elfen sind friedlich, Elfen sind nett. Elfen erfreuen sich an den schönen Dingen des Lebens: Alles faisch! Die spitzohrigen Buben und Mädels sind einem heftigen Handgemenge nicht abgeneigt. Streitereien werden nicht mit hintergrundigen Diskussionen gelöst, sondern durch einen gezielten Faustschlag – zumindest in dem Prügelspiel *Elfmania*. Ausgedacht hat sich die Klopperei niemand anders als der finnische Programmierstar Stavros Fasoulas, der älteren Spielesemestern noch durch solche C-64-Perlen wie *Delta*, *Sanxion* und *Quedex* in Erinnerung geblieben ist. Mit *Elfmania* meldet sich nun Stavros nach langer Spieleabstinenz zurück.

Drei verschiedene Elfenkämpfer stehen Euch am An-

fang zur Verfügung: Ein fiescher Wald-Elf, ein dicker Bergelf und eine Wasserelfenmaid. Jede Spielfigur hat im Duell ihre Vor- und Nachteile. Der Bergelf haut ordentlich drauf, bewegt sich aber mit der Eleganz einer schwangeren Seekuh, die Elfendame ist zwar nicht so kräftig, dafür aber wieselflink. Habt Ihr Euch für einen Startcharakter entschieden, sucht Ihr Euch einen Kampfplatz auf der Landkarte des Elfenreiches aus. Je nach Austragungsort, trifft Ihr auf einen anderen "Normal"-Elfen oder einen Spezialkämpfer wie den Scharfrichter, den Kerkermeister oder im Finale gar den Elfenkönig – letztere dürft Ihr später auch selbst steuern. Zu sehen ist die Klopperei von der Seite. Am oberen Bildrand gibt's für jeden Kämpfer eine

Eigentlich hatte ich die Nase gestrichen voll von Prügelspielen – zu ausgelutscht mein erster Kommentar. Stavros Fasoulas zeigt mit *Elfmania*, daß mit etwas Sorgfalt und Bedacht mehr aus dem "Zwei Opponenten stehen sich gegenüber und dreschen sich die Birne weich"-Thema herausgeholt werden kann. Durch die Einführung des "Gold=Energie"-Features bekommt *Elfmania* eine taktische Note. Wer nur unüberlegt draufhaut, übersteht wahrscheinlich kaum die ersten paar Runden.



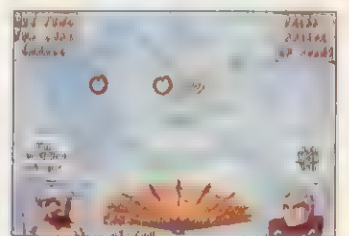
Wer gezielt auf Münzen hämmert und dabei den Gegner nicht vergißt, macht unter dem Strich Gewinn und kann entsprechend lange spielen. Für Techno-Freaks ist außerdem gesorgt: Riesensprites, die ohne zu zuckeln über den Bildschirm fegen, grafisch anspruchsvolle Hintergründe und ein fetziger Soundtrack runden das finnische Prachtwerk gelungen ab. Da fällt kaum auf, daß die Kämpen – trotz diverser Spezialschläge – ein relativ beschränktes Hieb- und Trittrepertoire in petto haben.

Scharfmacher:
Der Henker
hat gar einen
fetten Säbel



Energieleiste, die bei jedem eingesteckten Treffer schwindet. Der Haken an der Sache: Euer Energiepegel hängt von Euren Goldreserven ab. Am Anfang beginnt Ihr mit einem Startgeld von 100 Münzen, durch Siege und das Bestehen von Bonusrunden kann das Kapital aufgestockt werden. Eine weitere Methode zu Geld zu kommen: Bei jedem Treffer, den der Gegner (oder Ihr) einsteckt, verliert dieser Goldstücke, die Ihr durch einen genauen Schlag in die eigene Borse befördert. Ist das Portemonnaie prall gefüllt, könnt Ihr entsprechend lange spielen –

Wer keine Lust mehr hat, sich mit den Computerelfen zu duellieren, kann sich natürlich auch mit einem Kumpel ein zünftiges Match liefern. Fliegt ein Spieler dann vorzeitig aus den Ring, prügelt sich der verbleibende Elf wieder weiter mit den restlichen Rechnerrülpeln herum. mh



Das Elfenland ist in kleine Quadrate unterteilt



geht das Gold (und damit die Energie) so stark zur Neige, daß es vor einem Kampf nicht mehr zum Startgeld reicht, ist das Spiel vorbei.

Besonders zäh:
Wo der Elfenkönig
hinhaut, wächst
garantiert kein
Elfenbarthaar
mehr

Genre: Action

Hersteller: Renegade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Renegade

AMIGA

78%

Grafik: 80% Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: Zweites Laufwerk,
mehr Speicher

Geplant für: –

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!
Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele · Zubehör

Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

SPIELRAUM GBR

A. Frank V. Meyer
Haid 6 · 94428 Eichendorf
TEL. 0 99 37/14 43
FAX 0 99 37/14 42
24 h 0 99 37/14 45
***** Versand *****
von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

PC - CD - ROM / Macintosh

7th Guest	129 95	139 95
A-320 Europa/USA Je	89 95	-
Carriers at War 2	109 95	-
Chuck Yeagers Air Comb	99 95	-
City 2000	119 95	-
Comanche - 100 Missions	109 95	-
Crystal Ca burn	99 95	-
DSA - Die Schicksalsklinge	89 95	-
Der Patrizier	109 95	-
Dracula Unashed	99 95	-
F-18 Hornet	119 95	-
Godline 3 dt	109 95	-
Journeyman Project	89 95	149 95
Jurassic Park	99 95	-
Indiana Jones 4 (CD dt)	89 95	-
Iron He x (CD-ROM in dt)	99 95	139 95
Larry 6	119 95	109 95
Legend of Kyrandia 2	99 95	-
Lord of the Rings	119 95	-
Lands of Lore	109 95	129 95
Maniac Mansion 2	99 95	-
Might & Magic Tell 3-5 dt	109 95	-
Monkey Island 1	99 95	89 95
Man Enough	99 95	-
Nascar Challenge	79 95	-
Pax Imperia	99 95	-
Rasenmäher Mann	99 95	-
Rebel Assault (Star Wars)	109 95	-
Sim City 2000 MAC	99 95	-
Sherlock Holmes 3	99 95	-
Star Trek 25th Anniv	139 95	99 95
Strike Comm. CD-Rom	99 95	-
TFX bek. aus der Werbung	99 95	-
Ultima 1-6	139 95	-
J Boel	99 95	-
Valkyrie	89 95	-
X-Prior 1 Peter Gabriel	139 95	-

PC / AMIGA

Aces over Europe dt	89 95	-
Air Combat Classics	89 95	79 95
Aufschwung Ost dt	79 95	69 95
Anstöß	79 95	89 95
Battle Isle 2 - Roman	109 95	-
Carriers at War 2	89 95	-
DSA-Stemenschweif	99 95	-
Der Planer	89 95	-
Die Siedler dt	99 95	89 95
Doom	89 95	-
Eishockey Man X-Mas Edit	79 95	74 95
Empire Deluxe dt	99 95	-
Flight Sm 5.0 dt	139 95	-
Jurassic Park dA	59 95	59 95
Lands of Lore PC	89 95	-
Lands of Lore dt	89 95	-
Legend of Faughall dt	49 95	49 95
Master of Orion dt	109 95	-
Mechwarrior 1 The C	99 95	-
Meniac Man son 2 e/dt	99 95	-
Might & Magic 5 e/dt	94 95	-
Monkey Island 2 dt	89 95	79 95
Pinball Fantasies	69 95	69 95
Pirates! Gold PC	79 95	-
Police Quest 4	99 95	-
Privateer	99 95	-
Quest for Glory 4	89 95	-
Railr. Tyc. Deluxe	79 95	-
Road Road Tycoon Del dA	99 95	-
Shadow Caster dA PC	79 95	-
Sm Farm dA	89 95	-
Sm City 2000 dA	99 95	-
Space Quest Saga (1-4)	99 95	-
Star Trek Judgam Rites dt	99 95	-
Star Trek Judgam Rites e	79 95	-
Starlord	99 95	-
Syndicate dt	89 95	69 95
TFX-Tact. Fighter Experim	89 95	-
Turrican III	89 95	79 95
Ultima 8	99 95	-
Ultima 8 - Pagan	119 95	-
Wizardry Tnl. 6-7	99 95	-
X-Wing dA	84 95	-
X-Wing (X-Wing Date 2)	59 95	-
Zeppelin dt	59 95	-

Atari ST

Beastlord	59 95	79 95
Dream lands	89 95	79 95
(Transerice, lehr 1, Storm Master)	-	-
AV 88 Harrier Assault	89 95	-
Indiana Jones 3	49 95	-
Obitus	89 95	-
Klimgnaker	89 95	-
Legends of Valour	89 95	-

und jede Menge mehr auf Lager

Commodore CD-32

Alien Breed Quak	69 95	-
Castles 2	89 95	-
Chambers of Shaolin	69 95	-
Dangerous Streets	79 95	-
Deep Core	69 95	-
Ele 2	69 95	-
Humans	74 95	-
Labyrinth of Time	89 95	-
Liberal on	89 95	-
Lotus Triangle 1-3	79 95	-
Unrar Command + Overkill	79 95	-
Microcosm	89 95	-
Prates! Gold	89 95	-
Prey	74 95	-
Psycho Killer	69 95	-
Rise of the Robots	79 95	-
Seek and Destroy	89 95	-
TFX - Tactical Fighter Experim	99 95	-
Town with no Name	79 95	-

Mega Drive/SNES

Action Replay	99 95	99 95
Lands of Lore	119 95	-
FIFA Intern. Soccer	99 95	-
SONIC 3	129 95	-
Striker	99 95	119 95

und 1000 x mehr Spiele

Außerdem Game Boy Mega CD Game Gear
Lösungen zu nahezu allen Spielen
Porto Ein Spiel 10 - zwei Spiele 8,- drei Spiele 6,-
darüber frei. Vorbest. - 1/2 der Kosten + 3,50 € Nachr.
Fordern Sie unseren Katalog an. Gratis!
örtlicher Preisänderungen vorbehalten



GAMES UNLIMITED

Der Spieleversand in Mainz

Geheimtip!

Unser Ladengeschäft finden sie in:

55116 Mainz
Kötherhofstr. 1

Tel: 06131/
238085
238027
238029

Fax: 06131/
238062

Händleranfragen erwünscht!
Inhaber: Christian Mann

COMPILATION

Eine CD-ROM eignet sich hervorragend zum kostensparenden Recyceln von mehr oder weniger alten Spielkamellen. Zwangsläufig erfreuen uns immer mehr Firmen mit Compilations, auf, zumindest für den Hersteller, billigen CDs – Mit einem schnöden Diskettenlaufwerk wird der wackere Sammler schon lange nicht mehr froh. Zum Glück bleiben wir in diesem Monat von Multimedia-Mogelpackungen verschont und werden weitgehend mit höherwertiger Unterhaltungsware beliefert.

CD-ROM Edition 1 – Artventure

Harald Ewers Welten-
schmiede ist Garant für
ansprechende Textadventure



in deutscher Sprache. Von seinem Erstling *Das Stunden-glas*, über die mittelalterliche Schauer-mär *Die Kathedrale* bis zum letzten Sproß *Hexuma*, findet der Grübelfreund alles vereint auf der CD, was sein Texterherz erfreut. Fans können so sehr schön die stetige Weiterentwicklung der Abenteuer-serie verfolgen; Späteinsteiger in das etwas spröde Genre der Textadventure finden hier einen leichten Zugang in deutscher Sprache mit allerhand Steuerungskomfort.



Lotus Trilogy

Shaun Southern's Flitzer-sammlung gehört ohne Frage in jeden Software-Schrank. Zumal jede neue Version des Rennwagenspektakels mit neuen Optionen überzeugen konnte. Während im ersten Teil nur zwei Piloten auf einem gesplitteten Bildschirm an den Start gingen, durften in *Turbo Challenge 2* bereits vier Ver-rückte gleichzeitig über Kabel-verbindung losbrettern. *Lotus 3 – The Ultimate Challenge* lie-ferte zusätzlich einen komforta-blen Editor, mit dem wir unseren Wunschkurs zusammenbasteln

konnten. Oft kopiert, nie erreicht – Kaufempfehlung.

Action-CD

Entwickler Spectrum Holo-byte stand schon immer für Qualität auf dem Monitor. Com-puter-Fliegern klappern noch heute die Zähne, wenn sie an nächtelange Landeanflüge mit dem *Falcon AT* zurückdenken. Die knarztrockene Simulation ließ in Sachen Realitätstreue nur wenige Wünsche offen. Etwas einfacher, aber nicht weniger frisch, war der Piloten-alltag in *Flight of the Intruder*.

Diese zwar politisch fragwürdi-ge, aber simulationstechnisch gelungene, Aufarbeitung des amerikanischen Vietnamtrau-mas bietet neben zahlreichen festen Aufträgen einen einge-bauten Missions-Editor, der frei strategische Planung erlaubt. In ebenfalls militaristische Gefilde entführt uns *Tank*. Diese vier Jahre alte Panzersimulation konnte zwar damals 68 Wert-ungsprozente einheimen, wirkt heute aber arg angestaubt. Immer noch spaßig dagegen ist der zivile *Stunt Driver*. Ihr don-nerst mit Eurem Karren über fünf vorgefertigte 3-D-Kurse oder bastelt mit dem Editor eigene Schikanen.

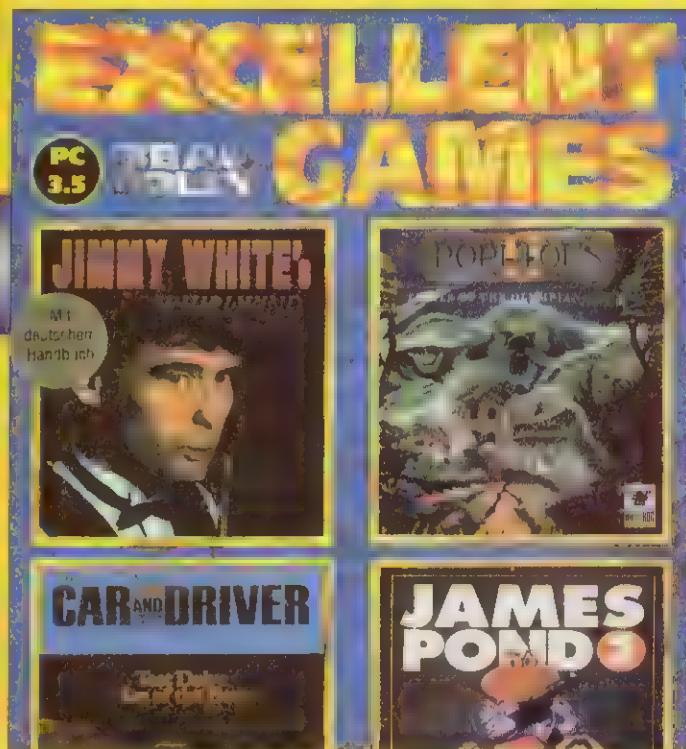
Party Pak

Reichlich Futter für Rätsel-füchse bietet Legends Textad-venture-Sammlung. Ihr könnt Euch gleich an drei abgedrehten Kreationen von Altmeister Steve Meretzky erfreuen – Die gesamte "Spellcasting" Reihe findet Ihr auf der CD. Meretz-kys unfreiwilliger Held Ernie Eaglebeak genießt das Stu-udentenleben und unzählige College-Hasen in vollen Zügen. Daß die Moral dabei besonders schnell auf der Strecke bleibt, ist Ehrensache für den alten Infocom-Mann. Leider wurden die CD-Versio-nen in keiner Weise aufge-peggt und erotisiert. Schade, ein paar animierte Hasen hätte ich mir schon gewünscht. So bleibt's bei anspruchsvollen

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Action PC	Digital	100 Mark	MS-DOS, CD-ROM	empfehlenswert
The Essentials		100 Mark	MS-DOS, MAC, Amiga	
Excellent Games	Beau Jolly	120 Mark	Amiga, MS-DOS	durchschnittlich
Party Pak	Legend	120 Mark	CD-ROM	empfehlenswert
CD-ROM Edition 1	Software 2000	100 Mark	CD-ROM	empfehlenswert
Lotus Trilogy	Compin	100 Mark	Amiga	hervorragend

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft





Rätseln, komfortabler Menüsteuerung und jede Menge Spaß für Spezialisten.

Excellent Games

Ein schmackhafter Eintopf mit Zutaten quer aus dem Genre-Garten wird von Beau Jolly angerichtet. Strategen mit Hang zu kleinen Pixelmännchen dürfen sich an Bullfrogs exzellentem *Populous 2* austoben und Ihre Völker auf das Terrain des Feindes ausschwärmen lassen. Funfunddreißig übernatürliche Fähigkeiten erleichtern dabei Eure göttliche Aufgabe.



Archer Macleans *Jimmy White's Whirlwind Snooker* überzeugt durch saubere Steuerung, realistisches Ballverhalten und flüssige Grafiken. Das beste Billard auf dem Schirm. *Car & Driver* bietet einen erfreulichen Blick durch die Windschutzscheibe Polygone, Gourad Shading, Bitmap Overlays und zehn Kamerapositionen setzen das ansonsten eher

konventionelle Rennspektakel gut in Szene.

Von der Raserei gebeutelt, erholen wir uns bei Millenniums *James Pond 2 - Robocod*. Die bunte Huperei um die Geheimflunder Pond ist für reichlich Kurzweil gut. In der Amiga-Version der Excellent-Games-Compilation wurde leider *Car & Driver* durch *Virgins Shuttle* ersetzt. Einer zwar schraubengenauen, aber stinklangweiligen Simulation der US-Raumfähre.

The Essentials

Ganz so essentiell sind sie nun wirklich nicht mehr, die Spiele, die uns Infogrames als Bündel unterjubeln will. Das gute alte *SimCity* ist in jedem Fall dabei, als zweiter Kandidat bieten sich entweder *Populous* oder *Lemmings* an. Alle drei haben schon einige Jährchen auf dem Buckel, wurden schon in diversen Spielesammlungen verbraten und für *Sim City* und *Populous* gibt's längst würdige Nachfolger. Wir raten deshalb zum Kauf von *Sim City 2000*.



DAEMONS GATE

IBM

89.90

ELF MANIA

AMIGA

59.90

IBM 3.5" Vollpreis z.B.
Archon Ultra 74.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Beneath a Steel Sky 89.90
Bloodstone dt 74.90
Columbus dt 89.90
Delta 5 79.90
Die Siedler dt 99.90
Dragonsphere ** 99.90
Epic Pinball 1+2 89.90
Gabriel Knight 89.90
Innocent until Caught 99.90
Kingmaker dt 79.90
Legend of Kyrin 2 dt 84.90
Mad News dt 89.90
Mechwarrior 2 99.90
Metal & Lace 89.90
Mortal Kombat ** 69.90
Nomad 99.90
Pacific Strike 99.90
Pinball Fantasies ** 69.90
Pizza Connection dt 89.90
Sam & Max dt 99.90
Schwarzes Auge 2 dt 89.90
Sim City 2000 Data 84.90
Software Manager dt 89.90
Star Reach US 99.90
Star Trek 2 ** 99.90
Tie Fighter * 109.90
Ultima 8 ** 99.90
CD-ROM z.B.
Joysoft CD 2 29.90
Larry 6 ** 99.90
Rasenmäher Mann 109.90
Rebell Assault dt 119.90
Rise of the Robots 119.90
Schwarzes Auge 1 dt 79.90
Super Strike Com 109.90

VERSANDADRESSE:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 159
0221/425566

50676 KÖLN
MATTHIASSTR. 24
0221/239526

53111 BONN
MÜNSTERSTR. 11
0288/659726

40211 D'DORF
PEMPFELFORTER 47
0211/364445

60311 F FURT
FAHRGASSE 87
069/280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 34
02241/68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

BALD AUCH IN
DEINER STADT

NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWEERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
ILPOST: 6,- 9 DM
UPS: 6,- 9 DM
AUSLAND (postbar): 13 DM
VORKASSE INLAND: 4 DM

AMIGA Vollpreis z.B.
Battle Isle 2 dt * 89.90
Big Sea dt 69.90
Bubba n Stix ** 69.90
Chartbreaker 69.90
Columbus dt 89.90
Der Clou dt 79.90
Die Siedler dt 89.90
Elfmania ** 59.90
Fury of the Furries ** 54.90
Hattrick ** 79.90
Innocent until Caught 79.90
Kingmaker dt 79.90
King's Quest 6 dt 79.90
Legend o. Kyrin 2 dt 69.90
Lilli Divli * 79.90
Mad News dt 79.90
Magic of Endoria dt 79.90
Micro Machines ** 69.90
Mr. Nutz ** 59.90
Ryders Cup 69.90
Schwarzes Auge 2 dt * 79.90
Software Manager dt 84.90
Zeppelin dt 79.90
1200er z.B.
Burning Rubber ** 69.90
Elfmania ** 59.90
Kings Quest 6 * 79.90
Schwarzes Auge 2 dt 99.90
Star Trek dt 79.90
T.F.X. ** 89.90
Twilight 2000 dt 79.90
Wizardry 7 * 89.90

JETZT GANZ NEU:
CD 32
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN
SONDERANGEBOT

AMIGA z.B.
A-Train 49.90
Addams Family 29.90
Allenbreed Sp.Edit. ** 24.90
Assassin Sp.Edit. ** 29.90
Crazy Cars 3 ** 24.90
Delivery Agent dt 44.90
Eye o. the Needle 1 dt 49.90
Gauntlet 3 ** 29.90
Grand Monster Sl. ** 19.90
Gunship ** 29.90
Hexuma dt 39.90
John Barnes Football 29.90
Jonathan dt 69.90
Legend 2 ** 39.90
Lionheart ** 39.90
Mad TV dt 39.90
Midwinter 2 ** 29.90
Operation Stealth ** 34.90
Sim Earth ** 49.90
Streetfighter 2 ** 29.90
Trivial Pursuit dt 34.90
Ultima 5 29.90
Alle Sonderangebote nur solange
erhältlich, wie Vorrat reicht

PINBALL FANTASIES

PC

99.90

Über 1000 super
Titel + genialen
Beschreibungen
findet ihr in
unserem Katalog

KOSTENLOS

PIZZA CONNECTION

dt AMIGA

79.90

Vorbestellung von noch nicht lieferbaren Titeln möglich

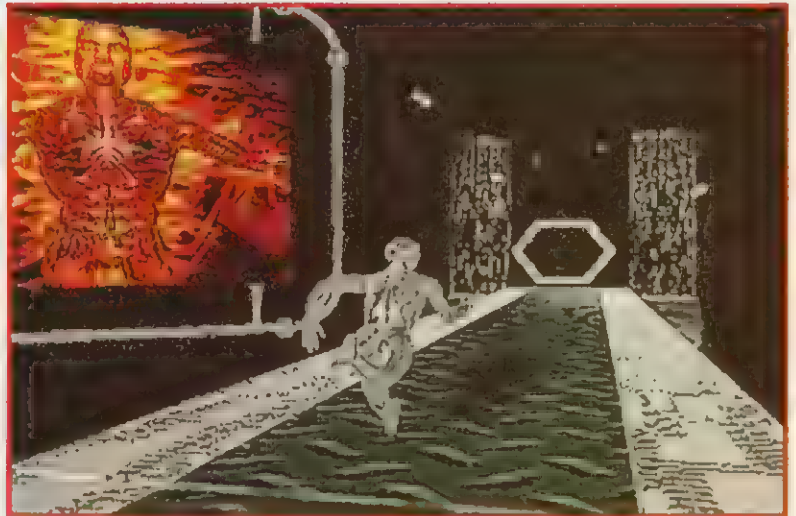
(*) Vorkündigung, (**) dt. Anfertigung, (dt) komplett in Deutsch FÜRTEIMER + FRISSÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

LASER AGE



Nach fast zwei Jahren wandert Cyberjobe endlich durch PC-Schaltkreise

Lange genug hat es gedauert, dementsprechend hoch sind die Erwartungen: Endlich gibt's nun auch das Spiel zum ersten Virtual-Reality-Film – *The Lawnmower Man*. Bereits 1992 in unseren Kinos angelaufen, floppte der in Amerika sehr erfolgreiche Techno-Streifen in Deutschland, nicht zuletzt dank der etwas drögen Story und der Verschllossenheit des Deutschen allem Neuen gegenüber ("Cyberspace? Was'n das? 'ne Biersorte?"). Allein unter Computerfreaks fand der Film die ihm gebührende Beliebtheit. Tolle Effekte und Computerauszeichnungen (siehe "Angel Studios") brachten dem "Rasenmäher-Mann" sogar einen winzigen Kultstatus ein. Schon damals sicherte sich die britische Firma "The Sales Curve" die Rechte für Computer- und Videospiele – jetzt gibt's endlich das fertige Produkt für eure CD-Laufwerke. Dabei ist *The Sales Curve* die erste Firma, die ihr CD-Produkt in zwei unterschiedlichen Versionen auf den Markt bringt. Zuerst erscheint die 150-kB/s-Laufwerks-Version, die, zu Gunsten flüssiger Grafik, nur 32 Farben bietet, also eher farblos wirkt. Die Double/Triple-Speed-Laufwerks-Version erscheint etwas später, bietet allerdings feinsten Computerfilm in vollen 256 Farben. Das Spiel ist dabei allerdings in beiden Versionen dasselbe und schlägt erneut in die mitt-



Cyboman!

The Lawnmower Man

FAZIT

Grafisch ist vor allem die 300kB/s-Version von *The Lawnmower Man* eine wahre Augenweide. Der Sound von Steve Hillage gehört ebenfalls zum Besten des Genres. Spielerisch stellenweise abwechslungsreich und, dank der Präsentation, immer wieder motivierend. Elegant ansteigender Schwierigkeitsgrad.

Die 32-Farben-Grafik der 150-kB/s-Version ist zwar flüssig, aber trotzdem sehr dröge. Spielerisch ist das Produkt, wie so viele Mitbewerber, nicht ganz vollwertig – eher einer der mittlerweile langweiligen interaktiven Movies.

lerweile recht strapazierte Bresche der "Interaktiven Spielfilme".

Die Handlung setzt am Ende des Films an: Cyberjobe ist ins weltweite Datennetz geflüchtet und will sich an Dr. Angele, Peter und Mum Carla rächen. Dazu beamt er selbige in den "Cyberspace" und holt auch noch ein paar Bekannte hinzu, die ihm helfen sollen: Der Affe Rosco, der Projektleiter von "Virtual Space Industries" und Jobs Horror-Pastor Vater McKeen stellen sich Dr. Angelo in den Weg, der sich und seine beiden Freunde aus Jobs Klauen befreien will.

The Lawnmower Man baut sich dabei aus vielerlei Minispielen auf, die alle nacheinander gemeistert werden müssen, sowohl Action-Tests, als auch die anspruchsvollen Denk- und Kniffelaufgaben. Im "Cyberboogie" muß in einem futuri-

stischen Gleiter zum Beispiel durch ein Tunnelsystem manövriert werden. Dabei wird in *Dragons-Lair*-Manier zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste gedrückt. Als zweites Actionspiel erwartet Euch ein Laufsteg, auf dem verschiedenen Objekten und böartigen Techno-Kreaturen ausgewichen wird. An Denkaufgaben stehen kleine Memory-Puzzle, "Such-den-Ausgang"-Spielchen und Kombinationstests zur Verfügung. Alle Spiele sind dabei grafisch aufwendig animiert und mit fetzigen Techno-Tracks unterlegt. Macht Ihr einen Fehler, wartet Jobs Rasenmäher ("The Big Red") auf Euch und Ihr verliert ein Leben. Habt Ihr drei Leben ausgehaucht, gibt's bis zu drei Continues – Paßwörter und abspeicherbare Spielstände gibt's leider nicht. *kn*

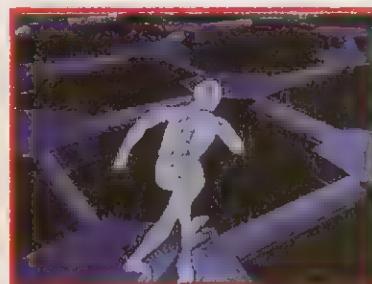
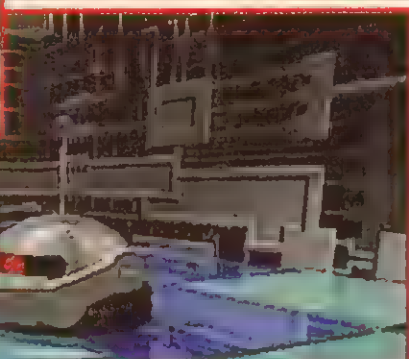


Technisch beeindruckend: Die Cyberboogie-Simulation. An einer Realtime-Engine wird in Kalifornien schon gearbeitet

Info

Name	The Lawnmower Man
System	MS-DOS
Hersteller	The Sales Curve
UVP	120 Mark
Testmaster	The Sales Curve
Minimal	386 SX, 2 MB RAM, CD-ROM, 150 KB/s
Unterstützt:	Soundblaster Festplatte

LASER AGE



Fang mich nicht:
Dr. Angelo ist auf
der Flucht vor
dem Unsichtbaren

Die Spiele im Überblick

Am Rande der Dunkelheit

Auf dem Laufsteg müssen Objekte übersprungen oder eingesammelt werden.

Cyber-Boogie

Der Flug durch den Tunnel wird allein durch die Cursor-Tasten gesteuert.

Intelligenztest

An einigen Stellen muß der vierstellige Code einer Tür geknackt werden. Die Rätsel erinnern an IQ-Tests.

Dideldum-Dideldei

Merkt Euch die Melodie, die gespielt wird und macht sie nach – Access granted.

Das IC-Board

Zu dem einen Ausgang führt nur ein Weg – findet ihn.

Robokey

Merkt Euch die Position des Schlüssels. Ihr müßt den Roboter "blind" zum Schlüssel steuern.

Die Vortexbrücke

Ihr müßt auf die andere Seite gelangen und dürft nicht mit dem unsichtbaren Wächter zusammentreffen.

Heavy Guns

Gegen Vater McKeen wird schwere Artillerie aufgeföhren. Findet das Loch in der unsichtbaren Wand.

Biene Maja

Die Cyberbienen müssen durch das Labyrinth zu einem Ventilator (!) getrieben werden.

Der Würfel

Hier ist wieder Eure Kombinationsgabe gefordert.

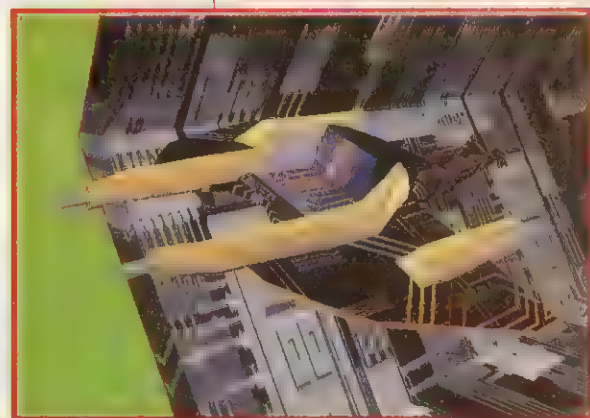
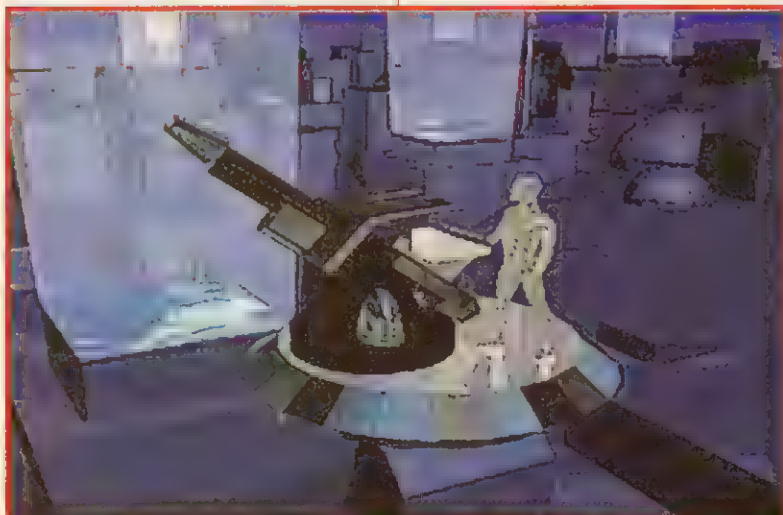


Quizz: Sag mir wo der Ausgang ist



Summ, summ, summ, Bienchen
summ herum – der Ventilator wartet
schon

Gefährlich: Cyber-
joke im Cyberspace



LASER AGE

Die 30 Ober-
gattungen
zeigen, auf
was Ihr Euch
ungefähr
einlaßt



Ein füllendes
Abendpro-
gramm (fast)
ohne Werbung:
Kamerafahrten
durch Fraktale

ausreicht, um Frak-
tale in Echtzeit zu
berechnen, ma-
chen die AVI-Files
mit der üblichen
Auflösung von 160
x 120 Punkten eine
gute Figur und las-
sen den Zuschauer
vom Supercompu-
ter träumen. Die
ausgesuchte Bil-
dersammlung
schließt ungefähr
1000 Bilder in einer
Auflösung von 640
x 480 Punkten ein.
Fällt Euch ein Bild
besonders ins


Auge, könnt Ihr Euch das Fraktal
unter den Nagel reißen und gerade-
wegs in den Fractal Creator wech-
seln. Mit den kopierten Daten
berechnet der Fractal Creator das
Bild noch einmal in Eurer Bildschir-
mauflösung. In dem frisch berech-
neten Bild könnt Ihr nun weiter in
interessante Bereiche hineinzoomen
oder Euch einen Überblick
verschaffen, indem Ihr einen Schritt
herauszoomt. Daneben könnt Ihr
Eure Fraktale einer intensiven Farb-
behandlungskur unterziehen: Zu
diesem Zweck habt Ihr die Mög-
lichkeit, vorbereitete Farbpaletten zu
laden, das Color Cycling einzusetzen,
eine Farbpalette per Zufall
auszuwählen und ein Spektrum
berechnen zu lassen. Die Zeiten,
als sich die häuslichen Fraktale
noch in 200 x 120 Pixeln und 16
Farben entschälten, sind ein für
alle mal vorbei. In *Fractal Ecstasy*
seid Ihr nur an die Möglichkeiten
Eurer Grafikkarte und der Auflö-
sung von Windows gebunden und
könnt so bildschirmfüllende Fraktale
berechnen. cd

Interaktive Iteration

Fractal Ecstasy

FAZIT

 **Netter
Verschnitt
von Multi-
media, Fraktalen
und CD**

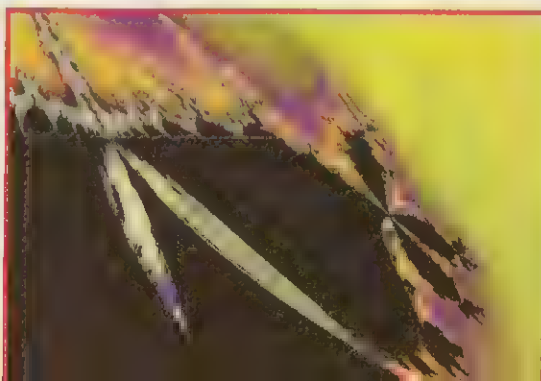
 **Gute Frak-
talgenera-
toren gibt
es bereits für 10
Mark in der
Shareware-Ecke.
Deswegen geben
nur die Filme
Fractal Ecstasy
eine Lebensbe-
rechtigung. Außer
einem Nebensatz
wurde auf die
mathematischen
Hintergründe ver-
zichtet.**

Daß Mathematik nicht unbedingt
langweilig sein muß, beweist
die Multimediafirma Deep River
Publishing: In *Fractal Ecstasy* ver-
binden die Amerikaner staubrockene
Mathematik, die bunte Welt der
Fraktale und den Datenschlucker
Compact Disc zu einem quirligen
Gemisch. Dabei haushalteten die
Jungs aus Maine mit den 650
MByte der Compact Disc und
ließen sich etwas Besonderes ein-
fallen, um das relativ ausgelutschte
Thema Fraktale noch einmal frisch
aufzubereiten.

Schon das sauber strukturierte
Hauptmenü überrascht Euch mit 30
fraktalen Gattungen, denen eine
bestimmte Ausgangsformel zu
Grunde liegt. Spaßeshalber wurden

den einzelnen Gattungen gleich
passende Namen wie Galaxy,
Loops oder Chorus Line verpaßt,
die meist auf das Outfit schlußfol-
gern lassen. Jede dieser 30 Gat-
tungen kann per Menü weiterverar-
tet werden. Ausgehend von den ein-
zelnen Icons könnt Ihr einen Film
abspulen, ausgewählte Standbilder
und die mathematische Gleichung,
die benutzt wurde, auf den Monitor
holen. Speziell die Filme machen
Fractal Ecstasy alle Ehre. Zwar dür-
fen die Kamerafahrten durch die
Fraktale nur im multimedialen Brief-
markenformat bewundert werden,
doch dafür wurde dem Trip eine
anheimelnde musikalische Unter-
malung verpaßt. Da die Rechenpo-
wer der häuslichen PCs noch nicht

Der Fractal Cre-
ator kann aus den
Filmen und den
Standbildern
gestartet
werden, läuft im
Windows-Hinter-
grund und
berechnet Eure
Bildschirm-
auflösung



Info

Name:	Fractal Fantasy
System:	MS-DOS
Hersteller:	Deep River Publishing
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal:	386SX, 2MB RAM, CD ROM, 150 KB/s, 5 MB Festplatte, Super VGA, Maus, Transfer Rate, SVGA, Windows 3.1
Unterstützt:	Windowskompa- tible Soundkarten

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!



On-line Service

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

Mo.-Fr.: 9.00 - 18.00

PC-HARDWARE

Matsushita 562 Double Speed incl. Controller	DM 469,00
Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller	DM 419,00
Sony CDU 33 A Double Speed OEM	DM 399,00
Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp.	DM 45,00
Media Concept SB 2.0, Kompatibel	DM 98,00
Media Concept 2.0 Plus, Boxen, Micro	DM 129,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DM 215,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 269,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 325,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	DM 419,00
Sound Blaster 16 ASP SCSI 2	DM 485,00
Orchid SoundWave 32	DM 549,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster Pro	DM 599,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16	DM 699,00
Multimedia KIT 7 Sony CDU 33A Double Speed OEM m. Soundbl. 16 ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 8 Toshiba 3401 B im KIT mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2	DM 1249,00
Fax-Modem Ibis Link 14400, Gruppe 3, V.3.2 intern	DM 399,00
Super Mouse II schwarz o. weiß	DM 24,90
Thrustmaster Flight Stick	DM 159,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Competition Pro PC-Stick	DM 59,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box	DM 9,99
weitere Produkte auf Anfrage!	

PC-SOFTWARE-HITS

Aces over Europe	DM 94,90
Air Warrior	DM 109,90
Alone in the Dark 2	DM 89,90
Anstöß	DM 79,90
Archan Ultra	DM 89,90
B-Wing (X-Wing Mission Disk 2)	DM 48,90
Battle Isle 2	DM 109,90

**Nicht lange warten,
sofort bestellen.**

**Nutzen Sie die zeitgemäßen
Finanzierungsangebote von
On-Line.**

**Die Finanzierung erfolgt über
die Hausbank,
der effektive Jahreszins
beträgt immer 12,9%.**

**Wir akzeptieren American
Express, Eurocard und Visa!**

Christoph Kolumbus	DM 94,90
Comanche Mission Disk 2	DM 54,90
Das Schwarze Auge 2 (Sternschweif)	DM 94,90
Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 99,90
Der Planer	DM 94,90
Die Siedler	DM 99,90
Dragonsphere	DM 99,90
Elite 2 - Frontier	DM 79,90
Flugsimulator 5.0	DM 109,90
Forgotten Castle	DM 94,90
Gabriel Knight	DM 79,90
Goblins 3	DM 94,90
Hattrick	DM 84,90
Inca 2	DM 99,90
Iron Helix	DM 84,90
Jurassic Park (Dino Park)	DM 79,90
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,90
Leisure Suit Larry 6	DM 79,90
Lothar Matthäus Fußball	DM 84,90
Mad News	DM 89,90
Microcosm	DM 94,90
Mortal Kombat	DM 59,90
Pizza Connection	DM 94,90
Privateer Special Operation	DM 49,90
Quest for Glory 4	DM 79,90
Sim City 2000	DM 89,90
Star Trek II	DM 94,90
Starlord	DM 94,90
Syndicate	DM 94,90
Syndicate Data	DM 43,90
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 99,90
Terminator Rampage	DM 79,90
Ultima 8 - Pagan	DM 94,90
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 44,90
X-Wing	DM 99,90
X-Wing Mission Disk	DM 63,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 94,90

PC-SPIELE FÜR CD ROM:

Alone in the Dark 2	DM 109,90
Battle Isle 2	DM 109,90
Comanche inkl. Mission Disk	DM 109,90
Day of the Tentacle	DM 99,90
Der Rasenmähermann	DM 99,90
Gabriel Knight	DM 94,90
Goblins 3	DM 109,90
Hand of Fate	DM 94,90
Inca 2	DM 114,90
Iron Helix	DM 84,90
Journeyman Projekt	DM 79,90
Jurassic Park	DM 79,90
Larry 6	DM 94,90
Man Enough	DM 89,90
Microcosm	DM 99,90
Rebel Assault	DM 94,90
Strike Commander	DM 99,90
Turrican 2	DM 69,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 99,90

PC-EROTIK SOFTWARE ab 18 Jahre

Moving Fantasies	DM 59,90
Visual Fantasies	DM 59,90
Total Fantasies	DM 59,90
VTO Foxy Clips	DM 49,90

VTO Teresa in Paradise (Poker)	DM 89,90
VTO Teresa Personally (Poker)	DM 89,90
Sweet Little Sixteen	DM 49,90

SOFTWARE AMIGA 500/2000

Alien Breed 2	DM 54,90
Ambermoon	DM 94,90
Anstöß	DM 79,90
Aufschwung Ost	DM 63,90
Battle Isle 2	DM 94,90
Body Blows Galactic	DM 54,90
Campaign 2	DM 79,90
Cannon Fodder	DM 63,90
Christoph Kolumbus	DM 84,90
Crazy Sports Football	DM 63,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Die Siedler	DM 94,90
Dune 2	DM 63,90
Eishockeymanager	DM 87,90
Elite 2 - Frontier	DM 63,90
F117 A Nighthawk	DM 79,90
Goal	DM 69,90
Goblins 3	DM 79,90
Gunship 2000	DM 79,90
Hannibal	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 79,90
Indy 4 Adv.	DM 94,90
Jurassic Park	DM 63,90
Kingmaker	DM 79,90
Legend of Kyrandia	DM 87,90
Lemmings 2	DM 69,90
Lothar Matthäus	DM 69,90
Mad News	DM 79,90
Micro Machines	DM 54,90
Morph	DM 54,90
Oscar	DM 54,90
Prime Mover	DM 63,90
Railroad Tycoon	DM 99,90
Simon the Sorcerer	DM 79,90
Space Hulk	DM 76,90
Space Quest 4	DM 89,90
Syndicate	DM 69,90
The Chaos Engine	DM 54,90
The Lost Vikings	DM 79,90
Tornado	DM 79,90
Traps'n Treasure	DM 69,90
Turrican 3	DM 69,90
Uridium 2	DM 54,90
Zool 2	DM 54,90

SOFTWARE AMIGA 1200/4000

Alien Breed 2	DM 63,90
Anstöß	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Burntime	DM 79,90
Civilisation	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Hattrick	DM 79,90
Ishar 2	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Sim Life	DM 94,90
Simon the Sorcerer	DM 94,90

Soccer Kid	DM 69,90
Star Trek	DM 79,90
T.F.X.	DM 79,90
Whales' s Voyage	DM 69,90
Zool 2	DM 54,90

SOFTWARE AMIGA CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 39,90
Jurassic Park	DM 69,90
Microcosm	DM 79,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Pirates! Gold	DM 69,90
Project X	DM 34,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Sleepwalker	DM 63,90
Soccer Kid	DM 69,90
T.F.X.	DM 69,90
Zool 2	DM 63,90

AMIGA-HARDWARE

M-TEC Turbosysteme für Amiga:

M-Tec 68020i o. RAM für A500	DM 249,00
M-Tec 68030 mit 1MB 32-Bit FASTRAM für A500	DM 399,00
M-Tec 68030 mit 4MB 32-Bit FASTRAM für A500	DM 699,00
M-Tec 68030/28 ohne RAM mit MMU 28MHz für A-1200	DM 399,00
512 KB mit Uhr für A-500	DM 49,00
1 MB m. Uhr für A-600	DM 99,00
2,0 MB m. Uhr für A-500	DM 229,00
Speicherkarte M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM mit Uhr für A-1200	DM 169,00
1 MB Modul f. Turbosysteme	DM 99,00
4 MB Modul f. Turbosysteme	DM 349,00
A600 Adapter für A500 Turbosysteme	DM 219,00

Festplatten/Laufwerke

210 MB 3,5" für A500/2000 extern incl. Controller/Alfa Power	DM 649,00
210 MB 3,5" für A600/1200 extern incl. Controller	DM 649,00
3,5" Dual Speed Floppylaufwerk - extern	DM 269,00
- intern	DM 219,00
Floppylaufwerk 3,5" extern	DM 119,00
Floppylaufwerk 3,5" intern	DM 99,00

Diverses

Competition PRO Mini mit Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 39,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Mindscape Power Players Kickstart Umschaltplatine f. A-500 incl. Kickstart 2.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine für A-500 1.3-2.0	DM 29,90
Schnittstellen-Chip CIA8520	DM 19,00
Disketten 2DD 3,5"/720 KB, 10 Stück	DM 7,90

Solange der Vorrat reicht.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hard- und Software für Amiga & PC

On-Line Service ist eine Division der SOFT & SOUND Software GmbH, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf

LASER AGE

FAZIT

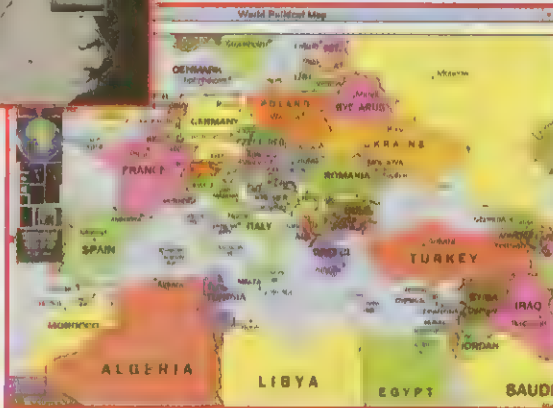
In dieser Zusammenstellung bisher unveröffentlichte Satellitenbilder. Gelungene Verbindung von politischer und geologischer Weltkarte.

Sehr schnell langweilig, da man sich bald durch alle Bilder hindurchgesehen hat



Dies ist keine eingetrocknete Pfütze, sondern Nordamerika aus dem Weltraum

Eine politische Übersicht der Erde, darf auch in Small Blue Planet nicht fehlen



Geplättet

Small Blue Planet

Informationsschwangere Wälzer wie Lexikas oder Atlanten sind die bevorzugten Fundgruben der Multimedia-Entwickler. Nachdem der digitale Atlantenmarkt relativ ausgereizt ist, kamen die Multimedia-Freaks der in San Francisco beheimateten Firma Now What-Software auf eine besonders spitz-

findige Idee. Sie besorgten sich die Rechte der Satellitenaufnahmen der amerikanischen Raumfahrtbehörde NASA und stellten diese zu einem Atlas der etwas anderen Art zusammen. Über ein Cursor-Interface kann der digitale Globetrotter über die Reliefaufnahmen der Welt scrollen und sich in ver-

schiedene Großstädte hineinzoomen. Geologische Formationen wie Berge, wichtige Seen oder Flüsse wurden mit einem Marker versehen. Bei den Reliefaufnahmen aus dem Weltall wurde hauptsächlich Nordamerika berücksichtigt, das sich sogar in verschiedenen Stufen zoomen läßt. Neben den Satellitenaufnahmen wurde *Small Blue Planet* eine politische Übersicht der Erde und eine Zeitzonenübersicht der Erde verpaßt. **cd**

Info

Name:	Small Blue Planet
System:	MS-DOS
Hersteller:	Now What Software
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal:	386SX, 2MB RAM, CD ROM, 150 KB/s, 5 MB Festplatte, Super VGA, Maus, Transfer Rate, SVGA, Windows 3.1
Unterstützt:	Windowskompatible Soundkarten

Der Medikus

Mayo's Health Clinic

FAZIT

Kompetente medizinische Informationen, leichtverständlich aufbereitet

Etwas trocken und viel Text

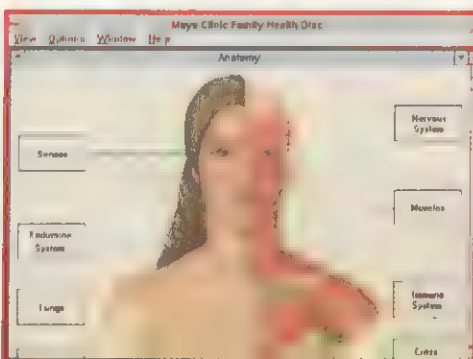
Auch abgehärteten Computerspielern geht es nicht immer gut: Wenn Euch nach exzessivem *Doom*-Genuß der Kopf dröhnt oder nach einem *Streetfighter 2*-Abend der Daumen im rechten Winkel von der Hand absteht, braucht Ihr Euch nun keine Sorgen mehr zu machen. Mit dem *Mayo Clinic Family Health Book* könnt Ihr auf rechnergestützter Grundlage Eurem Leiden auf den Grund gehen und im Optimalfall einen wirksamen Heilungsprozeß einleiten. Wie der Name schon

andeutet, ist das *Mayo Clinic Family Health Book* wie ein Buch organisiert. Die CD-ROM-Klinik geht dabei von einem in fünf Kapitel unterteilten Inhaltsverzeichnis aus. Ihr als amtierender CD-ROM-Medikus findet schließlich im *Mayo Clinic Family Health Book* Themengebiete wie die Entwicklung des Menschen in den verschiedenen Altersstufen, die Wirkung von Umwelteinflüssen auf den menschlichen Organismus, allerlei Krankheiten, Tips und Tricks zur gesunden Lebensführung und eine Einführung in die moderne Medizin. Die meisten Informationen werden dabei in Textform geliefert, der mit Hypertextfunktionen, Querverweisen

und Tabellen aufgelockert ist. Zur Untermalung des digitalen Leidens könnt Ihr außerdem Bilder und Animationen zum Thema abrufen. **cd**

Info

Name:	Mayo Clinic Family Health Book
System:	MS-DOS
Hersteller:	Mayo
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Procom Technologies
Minimal:	386SX, 2MB RAM, CD ROM, 150KB/s, 3 MB Festplatte, Super VGA, Maus, Transfer Rate, SVGA, Windows 3.1
Unterstützt:	Windows kompatible Soundkarten



Hellraiser läßt grüßen: Wir sehen uns einen Brustkorb von innen an

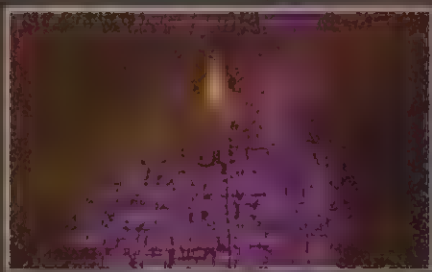
BLOODNET

Die dunkle Zukunft der digitalen Netze. Dracula lebt!

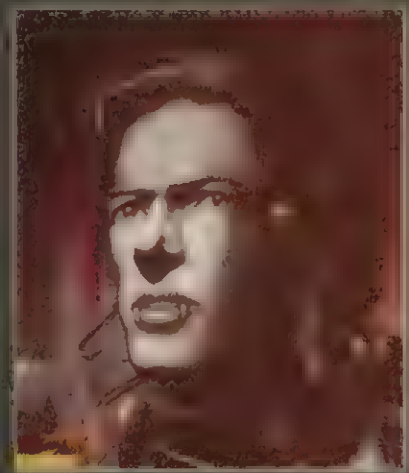


Manhattan im Jahre 2094. Die High-Tech-Zukunft hat begonnen. Alles ist gesteuert von gigantischen Daten-Netzwerken. Aber mit ihnen sind auch dunkle Wesen wieder aufgestanden. Der berüchtigte Vampir Van Helsing ist es, der alles kontrolliert - und er weiß sich gegen seine Feinde zu schützen.

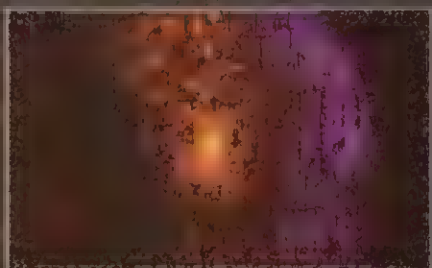
Er hat dich, den Furchigen, seinen Stellvertreter in der dunklen Welt der Netze ernannt. Du wirst die Kontrolle übernehmen und die Netze vor den Vampiren schützen.



Mit Deiner bizarren Bande aus Cyberspace, Söldnern und Criminals, Hackern hast Du die Chance, in den Cyberspace einzudringen, um die verschollenen Daten zu finden - die einzige Person, die Vampir-Beziehungen hat. (Liesst Du Dir, dann wartet die eigentliche Aufgabe auf Dich: Das legendäre Computer-Programm zu finden, mit dem ein globaler Eingriff in die Netze des Van Helsing möglich ist - um seine Macht zu brechen.)



Aber die Zeit wird knapp und manchmal schon übermannt Dich der Durst ... nach Blut!



BLOODNET

Das Cyberpunk
Vampire-Adventure

Für IBM PC und
kompatible und
für PC CD-ROM



MICRO PROSE



THE RIDGE SHIPPING COMPANY, 8700 BAY SAT, CA

Stoned

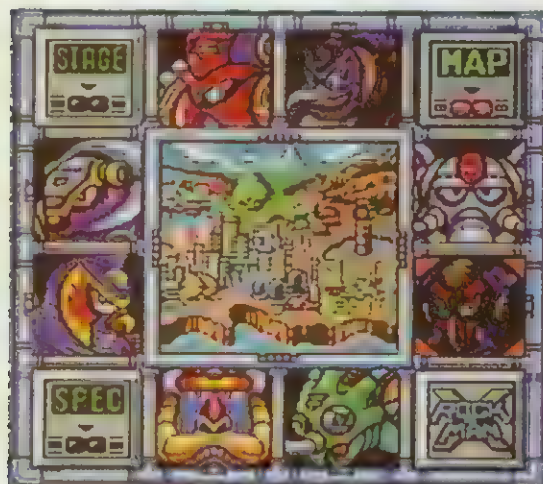


Rockman schlüpft in eine dicke Rüstung

Rockman X

Nippons Superhelden rüsten auf: Im japanischen Inselreich haben herzhafte Heroen Hochkonjunktur. Rockman ist dort einer der populärsten Helden. In hiesigen Breitengraden und in den USA ist Rockman nur unter dem Pseudonym Mega Man bekannt. Bislang sorgte Rock-

len, drückt Ihr den Feuerknopf länger, lädt sich Rockman auf und verschießt einen fetten Laserbeam. Zusätzlich dazu kann Rockman im Laufe des Spiels eine ganze Reihe Extrawaffen ergattern. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein ekkliger Endgegner auf Euch. Ist der Motz besiegt, taucht nun dessen Waffe – beispielsweise Lenkaraketen, Eisleraser oder Bumerangkanone – in Rockmans Arsenal auf. Per Knopfdruck aktiviert Ihr die neue Bewaffnung. Dummerweise haben alle



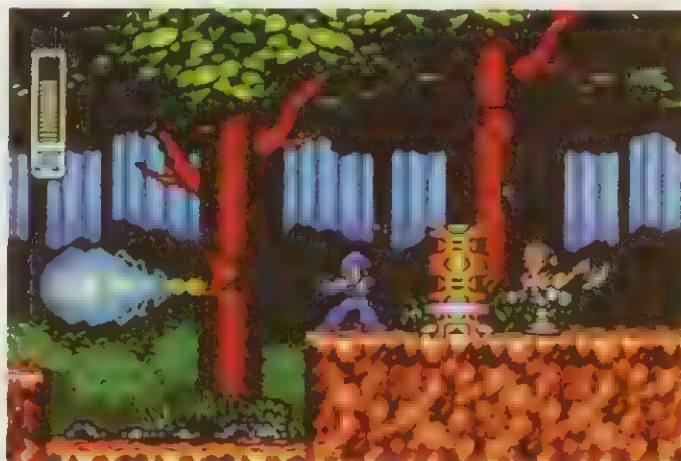
Welchen Level spielen wir denn als nächstes



Hier suchen wir eine Waffe aus (oben). Rockman präsentiert den Powerbeam (unten).

man/Mega Man nur auf NES bei verschiedenen Ultra-Unholden für Unruhe. Jetzt verschaffen die Capcom-Entwickler dem Helden ein Debüt auf Nintendos 16-Bit-Konsole. In Rockman X müßt Ihr über acht verschiedene Level überstehen, die von der Seite gezeigt werden, um im Finalgefecht wieder einmal einen Oberbösewicht aus dem Spieleuniversum zu pusten.

Am Anfang ist Rockman X nur mit einem relativ laschen Laserhandschuh ausgestattet. Normalerweise verfeuert der Laser nur kleine Energiestrah-



Rockman alias Mega Man hat mich so manche Stunde Schlaf gekostet: auf dem NES. Auf dem Super Nintendo raubt mir der schlagkräftige Knirps eher die Nerven. Bei dem Versuch auf Nummer Sicher zu gehen – nämlich das Originalspielprinzip von Rockman

möglichst verlustfrei auf 16 Bit zu übertragen – sind die Programmierer für meinen Geschmack zu sehr am Vorbild hängengeblieben. Spielerisch ist Rockman X nichts anderes als ein Aufguß des Oldies Mega Man 3 – von Neuheiten, spielerischen Feinheiten oder witzigen Einlagen keine Spur. Technisch hinkt Rockman moderner Super Nintendo-Software zudem ein paar Meilen hinterher: Keine Gra-



fikspektakel, selten sind mehr als drei Sprites gleichzeitig zu sehen (und das aus gutem Grund!) und relativ flauere Hintergrundbilder tragen nicht gerade zur Begeisterung bei. Daß außerdem in fast jedem Level immer wieder die gleichen Feinde auftreten,

nehme ich den Designern persönlich übel – ist es doch ein Zeichen für Einfalls- und Ideenlosigkeit. Ein letzter Kritikpunkt: Trotz sprichwörtlicher japanischer Gründlichkeit hat sich ein ernster Bug ins Programm gemogelt. Unversehens findet man sich nach einem Feuergefecht in der Levelmitte am Ende einer Spielstufe wieder, der Motz ist erledigt, die Extrawaffe eingesackt – ohne eigenes Zutun!

Extrawaffen nur einen beschränkten Energievorrat. Ist der Saft alle, funktionieren die Extras nicht mehr und Rockman muß mit dem Standardlaser weiterschließen. Glücklicherweise hinterlassen einige Feinde Energiekapseln in verschiedenen Größen und Varianten. Eine Version frisst Rockmans Lebensenergie auf, eine andere versorgt die Extras mit Strom. Verliert Rockman mal alle Bildschirmleben, gibt's ein Paßwort, mit dem Ihr später im alten Level wieder einsteigt. mh

Genre: Action

Hersteller: Capcom

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Galaxy

SNES 60%

Grafik: 62% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwort, Japan-Import

Wollen auch Sie
bei uns anecken?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : Goerdeler Str. 38, 52066 Aachen

IBM 386DX SVGA HD 4MB

Amiga 1MB

Alone in the Dark 2 DV	89,90 DM
Anstöß DV	64,90 DM
Archon Ultra EV	64,90 DM
Battle Isle 2 * DV	Vb.mögl.
Cannon Fodder * DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	89,90 DM
Comanche - Over the edge DV	49,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	Vb.mögl.
Die Siedler * DV	Vb.mögl.
DOOM EV	79,00 DM
Epic Pinball EV Vollvers.	79,00 DM
Fire & Ice DH	49,90 DM
Flight Simulator 5.0 DV	134,90 DM
Gabriel Knights * DV	74,90 DM
Hand of Fate/Kyandia 2 * DV	Vb.mögl.
Hattrick ! * DV	79,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM
Larry 6 * DV	79,90 DM
Lords of Power DH	79,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Links Pro Course Disk je	44,90 DM
Mephisto Genius DV	119,90 DM
Mortal Kombat DH	54,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM
Pacific Strike * DH	Vb.mögl.
Pizza Connection * DV	Vb.mögl.
Privateer DH	84,90 DM
Privateer Speech DH	34,90 DM
Privateer Special Ops. * DH	39,90 DM
Police Quest 4 EV	64,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM
Sensible Soccer DV	49,90 DM
Silverball DH	49,90 DM
Sim City 2000 EV	69,90 DM
Subwar 2050 DV	94,90 DM
Software Manager * DV	Vb.mögl.
Syndicate Data Disk DV	34,90 DM
SSI-21 Seawolf * DH	79,90 DM
Starlord * DV	89,90 DM
Terminator Rampage EV	64,90 DM
Ultima 8 * EV/DV	Vb.mögl.
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM
Zeppelin DV	79,90 DM

Apocalypse DH	49,90 DM
Alien Breed 2 DH	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anstöß DV	64,90 DM
Aufschwung Ost DV	54,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Burntime A 1200 DV--	64,90 DM
Cannon Fodder DH	49,90 DM
Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Combat Air Patrol DH	56,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Elfmann DH	49,90 DM
Elite 2 DH	49,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Hattrick ! * DV	64,90 DM
Indiana Jones 3 DV	39,90 DM
Jurassic Park DH	56,90 DM
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lords of Power DH	69,90 DM
Maniac Mansion DV	39,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Mr. Nutz DH	49,90 DM
Pizza Connection * DV	Vb.mögl.
Seek & Destroy DH	39,90 DM
Software Manager * DV	Vb.mögl.
Soccer Kid DH	56,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Tornado DV	64,90 DM
T.F.X. A 1200 * DH	64,90 DM
Turrican 3 DH	49,90 DM
Uridium 2 DH	44,90 DM
Zak McKracken DV	39,90 DM
Zeppelin * DV	64,90 DM
Zool 2 DH	44,90 DM

High End Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Gamepad	49,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm.FCS Mark I B	159,00 DM
Thrustm.WCS MK IIB	259,00 DM

CD ROM GAMES

BAT 2 * DV	79,90 DM
Battle Isle 2 * DV	Vb.mögl.
Burning Steel + Mission DV	94,90 DM
Comanche + Mission DV	99,90 DM
Day of the Tentacle * DV	84,90 DM
Inca 2 - Wiracocha DV	119,90 DM

Iron Helix DV	79,90 DM
Lawnmower Man DH	84,90 DM
Lands of Lore DV	79,90 DM
Microcosm * DH	Vb.mögl.
Rebell assault EV	84,90 DM
Super Strike C. DH	84,90 DM

HARDWARE+MULTIMEDIA

TOSHIBA 3401 mit Contr.	1149,00 DM
Matsushita CD 562 B	449,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautspr.	239,00 DM
SB Pro DeLuxe Edition	219,00 DM

CREATIVE LABS

SB 16 Basic Edition	299,00 DM
SB 16 ASP Multinorm	449,00 DM
SB 16 SCSI-2	449,00 DM
Waveblaster f. 16 Bit	449,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL. 02371 - 36330 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

PC	Amiga	PC	Amiga	PC	Amiga
1889	78 - DV	Genesta	54 - EV	Qwak	79 - DH
A Train	90 - DV	Globa. Gadators	50 - DH	Railroad De Luxe	79 - DH
Construction Set	42 - DV	Globule	54 - DH	Railroad De Luxe	67 - EV
Academy 1. Paint	66 - DH	Go Simulator	79 - DH	Red Baron	66 - DV
Missile Dsk 1	48 - EV	Goal	59 - DH	Miss on Dsk 1	48 - EV
Academy Europe D	74 - DV	Goblinks 3	78 - DH	Rete - Medi. & Gold	79 - DV
Airbus A 320	66 - DV	Gunsnip 2000	90 - DH	Return to Zorc	78 - DH
Allen 3	48 - DH	Gunsnip 2000 Data	54 - DH	Rex Nebula	39 - DH
Allen Breed 2	48 - DH	Hannibal	78 - DV	Sam & Max DV	84 - DV
Allen Breed	54 - DH	Harp 2	79 - EV	Secret Samurai	84 - DV
Allen Breed SE 92	25 - EV	Hattrick	78 - DV	Secret Monkey isld	39 - DV
Alone in Dark 1 od 2	84 - DV	Hattrick	34 - DV		
Ambermoon	78 - DH	Indiana Jones 4	84 - DV		
Ambermoon	66 - DV	Innocent uncaught	84 - DH		
Archon Ultra	78 - DV	Ishtar 2	80 - DV		
Battle Isle 2	78 - DV	Ishtar 2	80 - DV		
Battle Isle 2	78 - DV	Ishtar 2	80 - DV		
Battle Isle 2	78 - DV	Ishtar 2	80 - DV		

T.F.X. PC 84 - DH

Sensibler 92/93	54 - DH	48 - DH
Shadowcaster	78 - DH	
Sherlock Holmes	78 - DH	
Space Quest	39 - EV	
Silverball	54 - DH	
Sim City Deluxe	78 - DH	39 - DV
Sim City Deluxe	78 - DH	39 - DV
Sim City Deluxe	78 - DH	39 - DV
Sim City Deluxe	78 - DH	39 - DV
Sim City Deluxe	78 - DH	39 - DV

Aufschwung Ost PC 66 - DV Amiga 60 - DV

Civilization	90 - DV	75 - DV
Comanche	84 - DV	
Mission Disk 1 od 2	54 - DV	
Curse of the Emerald	60 - DH	
Cyber Race	79 - DV	
Darksand	48 - DV	
DS	77 - DV	71 - DV
DS 2 Sternschiff	76 - DV	
Delivery Agent	37 - DV	
Der Clou	78 - DV	
Der Patrizer	78 - DV	
Der Patrizer	78 - DV	
Die Siedler	78 - DV	78 - DV
Dune 2	78 - DV	54 - DV
Eishockey Manager	78 - DV	72 - DV
Elfmann	49 - DH	
Elite 2	66 - DH	54 - DH
Epic Pinball	75 - DH	
Espana 92	27 - DH	
Eye Beholder 1	14 - DV	39 - DV
Eye Beholder 2	78 - DV	78 - DV
Eye Beholder 3	78 - DV	
F1 1991	90 - DH	
F1 1991	90 - DH	
F1 1991	90 - DH	
F1 1991	90 - DH	
F1 1991	90 - DH	

Mr. Nutz Amiga 49 - DH

Miss Disk 2 MGS	54 - DH	
Fire and Ice	54 - DH	48 - DH
First Samurai	34 - DH	
Flashback	66 - DV	60 - DV

Sim City 2000 DV PC 84 - DV

Might and Magic 4	78 - DV	
Might and Magic 5	84 - DV	
Missions von Xanion	49 - DH	
Moria, Kampf	78 - DV	78 - DV
NHL Hockey	78 - DV	54 - DH
No Second Price	57 - DH	
On The Road	60 - DV	60 - DV
One Step Beyond	48 - DH	
Oxyd Magnum	48 - DH	
Paradise	84 - DV	
Speech pack	39 - DH	
Pinball Wizard	89 - DV	
Pinball Wizard	89 - DV	
Pinball Wizard	89 - DV	
Pinball Wizard	89 - DV	
Pinball Wizard	89 - DV	

HAMMERPREISE !

Flight Sim Toolkit	99 - DH		Prime Mover	54 - DH	X-Wing DH	84 - DH
Flight Simulator 5.0	126 - DH		Prince of Persia 1	32 - DH	X-Wing Upgrade Kit	12 - DV
Scenery New York	51 - DH		Prince of Persia 2	67 - DH	Xenobots	72 - DH
Footfall Manager 3	89 - DV		Prince of Persia	84 - DH	Xmas Lemmings	36 - DH
Footfall Manager 3	90 - DH		Praxis Speech	39 - DH	Zeppelin	77 - DV
Footfall Manager 3	90 - DH		Special Oper 1	39 - DH	Zoo 2	42 - DH
Footfall Manager 3	90 - DH		Special Oper 2	67 - DV		49 - DH
Footfall Manager 3	90 - DH		Quest to Glory 4	39 - EV		

A 1200	Amiga CD 32	T.F.X. 69 - DH	T.F.X. 69 - DH
Ambermoon 2	5 - DH	Amiga CD 32	Amiga CD 32
Ambermoon	69 - DV	Amiga CD 32	Amiga CD 32
Body Blows Galac.	57 - DH	Amiga CD 32	Amiga CD 32
Elfmann	51 - DH	Amiga CD 32	Amiga CD 32
		Amiga CD 32	Amiga CD 32
		Amiga CD 32	Amiga CD 32
		Amiga CD 32	Amiga CD 32
		Amiga CD 32	Amiga CD 32
		Amiga CD 32	Amiga CD 32
		Amiga CD 32	Amiga CD 32

CD - ROM PC	CD - ROM PC	CD - ROM PC			
7th Guest	126 - DH	Herbert Grönemeyer	37 - DV	Lemmings 1 Double	79 - DH
Alone in the Dark	89 - DV	History Line	60 - DV	Lost in Time	96 - DH
Battle Isle 2	78 - DV	INCA	108 - DV	Man enough	78 - DV
Burning Steel	79 - DV	NCA 2	108 - DV	Maniac Mansion 2 D	89 - DV
Chessmaster Pro	97 - DH			Mig 1.5	85 - DV
Cybernaut	89 - DV			Rebel Assault 1.5	78 - DV
Cybernaut	89 - DV			Rebel Assault 2	91 - DV
Cybernaut	89 - DV			Rebel Assault	89 - DV
Cybernaut	89 - DV			Steel Dawn of W	69 - DV
D Gene + Mario Miss	39 - DH			Star Trek	36 - DV
Der Patruizer	84 - DV	Jones in fast Lane	79 - DH	Super Strike Comm	84 - DV
Dracula Unleashed	89 - DH	Jurassic Park	66 - DV	Tornado + Mission	96 - DV
DSA	88 - DV	Kings Quest 5	69 - DV	Turbin 2	60 - DV
Dragon Beholder 1-3	84 - DV	Kings Quest 6	84 - DV	Ult Underworld 1+2	84 - DV
Goblins 2	90 - DH	Legends of Lord	79 - DV	Wing Com 1 Edition	96 - DV
Goblins 3	96 - DV	Land of Kyrandia	78 - DV	Zooplin	84 - DV

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse.
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere
Anforderungen und Irrtümer vorbehalten. * bei Drucklegung noch nicht erschienen.
MICRO MAGIC: Aachen 2 - 36330
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Reif für die Insel



Gemein: Der gegnerische Marine plättet unsere Luftabwehr

Metal Marines

Das mußte ja so kommen: Kaum hat die friedfertige Menschheit die Antimaterie-Bombe aus der Wiege gehoben, wird sie fluchs ausprobiert und dabei die Erde unbewohnbar gemacht. Wie nicht anders zu erwarten, überlebte lediglich die militärische Infrastruktur, die mit brutaler Hand den Rest der Bevölkerung unterjocht. Allein die bisher verschont gebliebenen Raumkolonien leisten Widerstand gegen die Militär-Diktatur. Nach einem mißglückten Angriff auf die Kolonien, erkennen sie den Ernst der Lage und schicken Euch und ein dickes Raumschiff auf den Weg, um das irdische Imperium gänzlich zu terminieren. Auf der Erde angekommen, steht von den einstigen Kontinenten kaum noch etwas – lediglich ein paar, vom Imperium besetzte Inseln haben überlebt. Eure Aufgabe ist es, in jeder der zwanzig Missionen, das Imperium und damit alle Basen von jeder feindlichen Insel zu pusten. Als Strategiespiel geht

Metal Marines dabei recht herkömmliche Wege: Auf einem aus Quadraten bestehenden Eiland bastelt Ihr Euch eine Streitmacht zusammen und greift Euren Gegner regelmäßig an. Alle militärischen Aktionen werden dabei durch die Luft abgewickelt: Mit Boden-Boden-Raketen oder einer Einsatztruppe *Metal Marines* wird die Offensive gestartet. Alle Einheiten wollen vorher jedoch gebaut werden, welches wiederum ausreichend Geld benötigt, das Ihr aus Geldfabriken bezieht. Um gegnerischen Angriffen vorzubeugen, ist eine gut funktionierende Luftabwehr mit AA-Missiles und Radarstationen nötig. Gegnerische Raketen und auch Truppentransporter können mit etwas Glück und einer kräftigen Luftabwehr abgeschossen werden. Sämtliche Waffensysteme dürfen zudem hochgerüstet werden: So werden Raketen verdoppelt oder *Metal Marines* "vergoldet". Die goldenen Marines stecken wesentlich mehr Hit-

Strategiespiele sind bekanntlich nicht die Domäne des Super Nintendos und so dürfte Namcos *Metal Marines* den unbescholtenen Spieler umso mehr erfreuen: Einfache Regeln, ein anspruchsvolles Präsentationsbild und strategischer Tiefgang wecken selbst im härtnäckigsten Mario-Paint-Künstler den kleinen Joypad-General. Dabei haben hochdekorierte Strategieexperten genauso viel Spaß am Spiel, wie Ungelernte. Auch die Idee, das ansonsten recht trockene Runden-Spielsystem durch ein wesentlich spannenderes und aktiveres auszutauschen, gibt *Metal Marines*



einen ganz eigenen Touch: Leicht überschaubar, trotzdem komplex und immer spannend. So bangt man bei jeder gegnerischen Rakete um die Luftabwehr und zittert bei eigenen Angriffen mit den um sich prügelnden Marines. Allein der Schwierigkeitsgrad gibt Grund zur Kritik: Nach Mission 10 steigt er dermaßen drastisch an, daß besonders die letzten Level unmöglich schwer scheinen. Trotzdem eine lohnende Anschaffung für angehende Strategen. Die, die es schon sind, dürfen sich mit *Metal Marines* köstlich von aller Hardcore-Strategie erholen, ohne dem Genre untreu zu werden.



Zeit ist Geld: Eure Einheiten werden in Echtzeit gebaut

points weg und Zwillingssraketen erfreuen sich einer verbesserten Zerstörungskraft. Da *Metal Marines* in Echtzeit und nicht im Rundenkampf gespielt wird (nur während der Angriffe stoppt die Uhr), ist nicht nur ein flinker Finger, sondern auch zügiges Taktieren vonnöten, denn es ist unvorhersehbar, wann der Gegner wo angreift. Habt Ihr ein Level erfolgreich beendet, gibt's ein Mißbilligungszeugnis vom Gegner und ein Paßwort.

Genre: Strategie

Hersteller: Namco

Zirka-Preis: 130 Mark

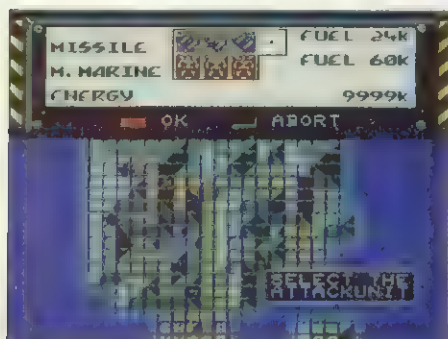
Testmuster: Galaxy

SNES 77%

Grafik: 67% Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: US-Import



Die Qual der Wahl: Hier dürfen wir unsere Einheiten zum Kampf rüsten und anwählen



"Mein Name ist Schwalz, Liften Schwalz!"
Der Obermütz im Visier



Wirksam: Die Antimaterie-Rakete kostet satte 255 Credits, schlägt aber feste durch



Ein Muß für alle Cineasten!

Der große video-Filmführer 93/94 stellt erstmals alle wirklich sehenswerten Videos der Filmgeschichte vor. Von über 1000 aufgeführten Titeln sind 600 ausführlich besprochen und bebildert. Außerdem: Eine Vorschau macht Lust auf die Film-Highlights 1994!

DM 19.80*



Heben Sie ab!

PC- und Videospiele auf Diskette oder CD, von erfahrenen Fachleuten ausprobiert und kritisch beschrieben. Ob Action- oder Strategiespiele: Mit dem Sonderheft „video interaktiv“ erleben Sie eine neue Dimension in der Unterhaltungselektronik. Dazu ausführliche Anleitungen, Tips für Einsteiger und eine umfassende Marktübersicht von mehr als 1000 Games. Außerdem im neuen Sonderheft: Alle High-End-Systeme und Konsolen im Überblick.

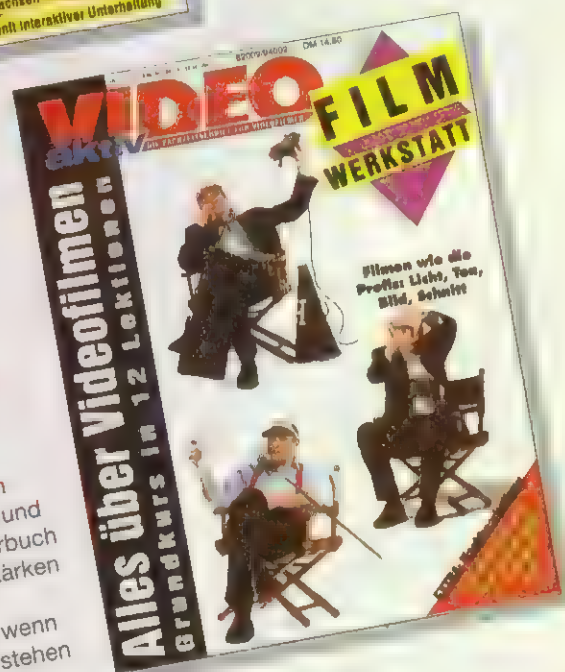
DM 19.80*



Der ganze Markt in einem Heft!

Für Sie getestet: die 46 wichtigsten Kamkorder-Neuheiten des Jahres und Zubehör! Das VIDEOaktiv-Testjahrbuch sagt Ihnen ganz genau, wo die Stärken und Schwächen liegen. Ihr unentbehrlicher Kaufberater, wenn Sie vor einer Kaufentscheidung stehen und in der Videoszene mitreden wollen. Egal, ob Sie Newcomer, Insider oder Profi sind. Außerdem im neuen Sonderheft: Tests von Markenbändern für S-VHS, Video 8 und Hi8.

DM 14.80*



Führen Sie selbst Regie!

In zwölf Lektionen wird mit anschaulichen Fotos und praxisnahen Texten das gesamte Feld der kreativen Filmgestaltung aufbereitet. Die VIDEOaktiv-Filmwerkstatt gibt dem Newcomer heiße Tips, der Insider findet ein Handbuch zur Auffrischung längst eingeübter Praktiken.

DM 14.80*

* zzgl. Porto- und Versandkostenpauschale DM 3,- DM pro Lieferung.

Die Hotline für Ihre Bestellung

☎ 0711/1 82-12 29

FAX 0711/1 82-17 56

Bitte Bankverbindung angeben

Motor-Presse Stuttgart • Postfach • 70162 Stuttgart

Aufgestachelt



Bombig: Ohne richtiges Timing brennt der Fuchsschwanz

Sonic 3

Als Segas Blauigel *Sonic* im Herbst 1991 das Licht des Modulschachtes erblickte, war nicht unbedingt abzusehen, welch steile Karriere dem knuddeligen Stacheltier bevorstand. Schließlich mußte er gegen Nintendos Mario-Spieleballwerk anrollen – Keine ganz leichte Aufgabe. Der Rest ist Geschichte: Inzwischen hat sich Segas Wappentier einen fuchsischen Sidekick zugelegt, wurde auf CD-ROM gepreßt, war in *Sonic Spinball* erfolgreich als Flipperkugel tätig und erfreut die Fans jetzt mit der dritten Fortsetzung seiner modularen Rollabenteuer.

Selbstverständlich geht's wieder gegen den Sega-Hausfeind Dr. Robotnik, der mit seinem Eisenschiff auf einer fliegenden Insel gelandet ist und sogleich die einstmals friedlichen Bewohner gegen Sonic und Tails aufstachelt. Das Gefährt des Doktors hat näm-

lich den Geist aufgegeben. Nur mit der Hilfe von Energiekristallen, die überall auf der Insel versteckt sind, bekommt der Bösewicht sein Maschinchen wieder flott. Das werden wir natürlich verhindern. Bevor Ihr alle sechs Zonen des Eilandes von Robo-Bienen, fleischfressenden Blümelein und diversen Robotnik-Inkarnationen befreit habt, gibt's reichlich Stoff zum Igel abrollen. Der *Sonic-Fan* fühlt sich gleich daheim: Auf Loopings, Bumper, Spungfedern, Stachelfallen und jede Menge Goldringe müssen wir auch im dritten Teil nicht verzichten. Bekanntlich spendiert das Programm dem eifrigen Ringsammler jede Menge Continues und Extra-Sonics. Neu dazugekommen sind einige Extras, die automatisch alle Ringe auf dem Bildschirm anziehen oder Sonic unter Wasser mehr Luft verschaffen. Komplett neu da-



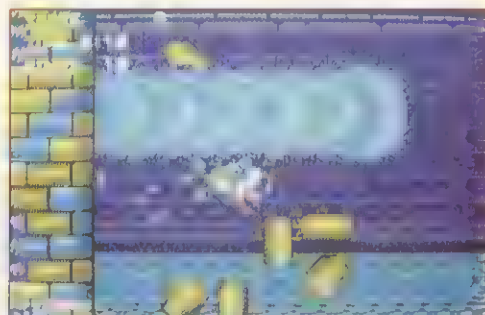
Im Zwischenspiel sacken unsere Helden Bonuskugeln ein

The same procedure as every year! Sonic beherrscht, wie der Klempnerkollege vom Kokuren, die hohe Kunst des verlustfreien Spiele-Recycleins. Obwohl die dritte Fortsetzung nur mit kosmetischen Neuerungen aufwarten kann – ein paar Extras hier, ein neues Zwischen-



spiel dort – macht die Turbo-Igel immer noch einen Heiden Spaß. Die knallbunte Grafik, ein butterweiches Scrolling, animierende Soundtracks und ein paar neue Extras, sind Futter genug für unkompliziertes Spielvergnügen. Unkompliziert auch deshalb, weil der Schwierigkeitsgrad deutlich zurückgegangen ist und auch Dr. Robotnik als Obermohr kein allzu ernster Gegner ist. Wer sein Pad auch mit gefesselten Händen noch elegant bedienen kann, wird wohl etwas unterfordert. Da nützt es auch nichts, daß die Levels größer geworden sind und ein paar Geheimräume mehr versteckt wurden. Da man *Sonic* zusätzlich eine Batterie-Speicherung gegönnt hat, ist der dritte Teil eher etwas für Einsteiger.

Abgezogen: Sonic wird per Schwallbrause ins Freie gespült



gegen ist das Zwischenspiel. Ihr steuert den Helden über eine ständig rotierende Gitternetzkuugel und sammelt auf Teufel komm raus blaue Bonuskugeln. Ein Schritt in die falsche Richtung, und Sonic wird in das "normale" Level zurückkatapultiert.

Wie im Vorgänger, habt Ihr die Wahl, mit Sonic, seinem Kumpel Tails oder gleich allen beiden gegen Dr. Robotnik anzutreten. Sind beide unterwegs, dann scrollt der Bildschirm immer mit dem schnelleren der Helden, der zweite verschwindet aus dem Bild und taucht nach kurzer Wartezeit auf dem neuen Screen wieder auf. Zur allgemeinen Auflockerung dürfen die beiden Kumpel zusätzlich auf

einem zweigeteilten Bildschirm ein kleines Rennen gegeneinander austragen. Dank eingebauter Batterie dürfen wir unsere Fortschritte endlich abspeichern. **vw**

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 150 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 81%

Grafik: 79% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie



Dschungelschwinger: Tarzan würde blaß vor Neid

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle **CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

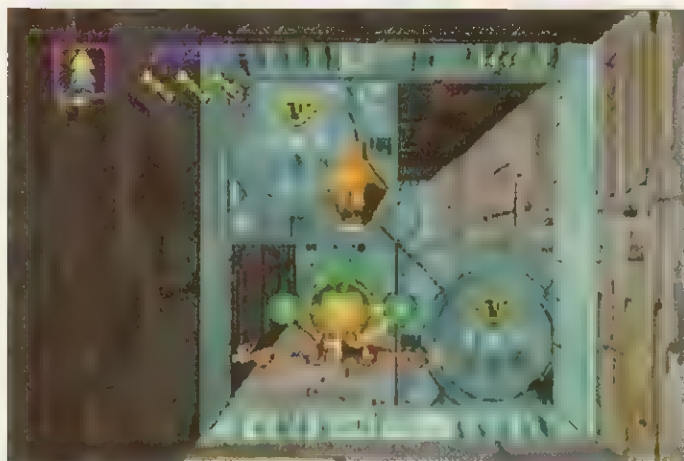
Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

Die mit dem S-Fehler



Gemein: *Total Eclipse* ist stellenweise sehr unfair

Total Eclipse

Das Action-Genre lebt vom Mythos unbesiegbarer Aliens. Um das Klischee nicht gänzlich aussterben zu lassen, muß jedes neue Videospielssystem frisches Wasser auf die Alien-Mühlen kippen. Jetzt ist Trip Hawkins 3DO an der Reihe, das Genre mit einem weiteren Ballerspielvertreter zu bereichern, wobei in Sachen Story wieder verdammt tief in die Trickkiste gegriffen wurde. Als alleiniger Held schlägt Ihr Euch durch eine außerirdische Streitmacht, nämlich die der Drak-sai, die nichts Besseres zu tun haben als unsere Sonne zu beschießen. Dabei

können die Drak-sai mit ihrem unerhörten S-Fehler nicht mal "Sonne" richtig aussprechen ("Ssssun").

Ihr schlägt Euch wie gehabt als obercooler Erdenheld durch die außerirdischen Angriffshorden, um in vier Levels je einen Obermotz und diverse militärische Anlagen zu terminieren. Und da ein horizontal scrollendes Ballerspiel mittlerweile genauso heftig anmacht wie ein ausgelutschtes Joypad, wurde *Total Eclipse* ein dem Zeitgeist entsprechendes 3-D-System spendiert. Ihr jagt mit Eurem "Firewing" durch eine hügelige Landschaft, zerfetzt mit Eurer Kanone fliegende Untertassen und zerstört diverse Bodenstationen. Ab und an tauchen Tunnelsysteme auf, in denen à la *Star-*

wing Türen freigeschossen und Spiralförmigen gemeistert werden wollen. Kollidiert Ihr mit dem Boden oder steckt Ihr gegnerische Salven ein, wird Euch Energie abgezogen. Diese läßt sich jedoch durch einige gute Treffer wieder auffüllen, denn für jeden abgeschossenen Gegner gibt es neue Schildenergie.

An Extrawaffen stehen Euch verschiedene Kanonen zur Verfügung, die eingesammelt und auf drei Stufen ausgebaut werden können. Zusätzlich trägt Ihr einige Plasma-Bomben in Eurer Jackentasche, die im Notfall für großartige Panik unter den gegnerischen Angriffswellen sorgen. Haucht Ihr Euer letztes Leben aus, warten drei Continues auf ihren Einsatz gegen die Drak-sai. *kn*

Da haben die Drak-sai nichts zu lachen: Der Firewing in Aktion



Auf Knopfdruck läßt sich Eure Kiste sogar "rollen"

Das wurde aber auch Zeit! Amerikas Mega-Hype 3DO bekommt endlich ein Softwarebaby, das technisch gut genährt wirkt und auch spielerisch brav den Brei aufaß. Als Amme diente Crystal Dynamics, derweil wohl die einzigen, die es verstehen, mit dem 3DO-Prozessor vernünftig umzugehen. So verwundert es nicht, daß die Fliegerei durch die edle 3-D-Welt nicht nur aufreizend aussieht, sondern auch noch ruckelfrei über den Bildschirm flimmert. Feine Texturen, nett zoomende Objekte und krachender Metal-Sound von CD machen die Illusion perfekt. Doch auch eine Präsentation in Perfektion nutzt wenig ohne spielerische Tiefe – besonders bei einem Action-Titel. Und prompt haben die Jungs von Crystal Dynamics den Nagel zwar nicht ganz auf den Kopf



getroffen, aber immerhin knapp daneben gehauen. So bietet *Total Eclipse* konzeptionell einige Innovationen, bleibt allerdings an einigen grundsätzlichen Spielelementen hängen. So ist zum Beispiel eine vernünftige Perspektive unabdingbar für ein 3-D-Spiel. In *Total Eclipse*

scheint sich die Perspektive allerdings nicht mit der Steuerung zu vertragen. Sind wir optisch schon seit Sekunden an einem Berg vorbeigeflogen und pendeln nach rechts, krachen wir plötzlich mir nichts dir nichts in selbigen. Ebenso wird aus der Perspektive die derzeitige Flughöhe wenig ersichtlich, was besonders in den Tunnelsystemen zu unnötigen Bekanntschaften mit Decke und Boden führt. Hat man sich daran gewöhnt, weiß *Total Eclipse* allerdings gut zu motivieren.



Rummel im Tunnel: Die Reise durchs feindliche Röhrensystem

Genre: Action

Hersteller: Crystal Dynamics

Zirka-Preis: 140 Mark

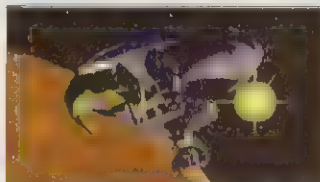
Testmuster: Traumfabrik

300 73%

Grafik: 80% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import



Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

PC Cosmos -
Entdecken Sie die
geheimnisvolle Welt
des Universums

In Zusammenarbeit mit

PC-Windows

Für MS-DOS
19,80 DM
Diskette im Heft



MS DOS & Windows
19,80 DM
Diskette im Heft

PC Cosmos - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternobjekten Name, Größe, Entfernung, Art und Umlaufgeschwindigkeit und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel in Fotoqualität. Simulieren Sie die Wirkung von Mondfinsternissen oder beobachten Sie die Perseiden im Juli und August.

Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Selt vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« geknallt, sind passiert dort seltsame Dinge: Lila Tische fliegen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.

»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpret, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

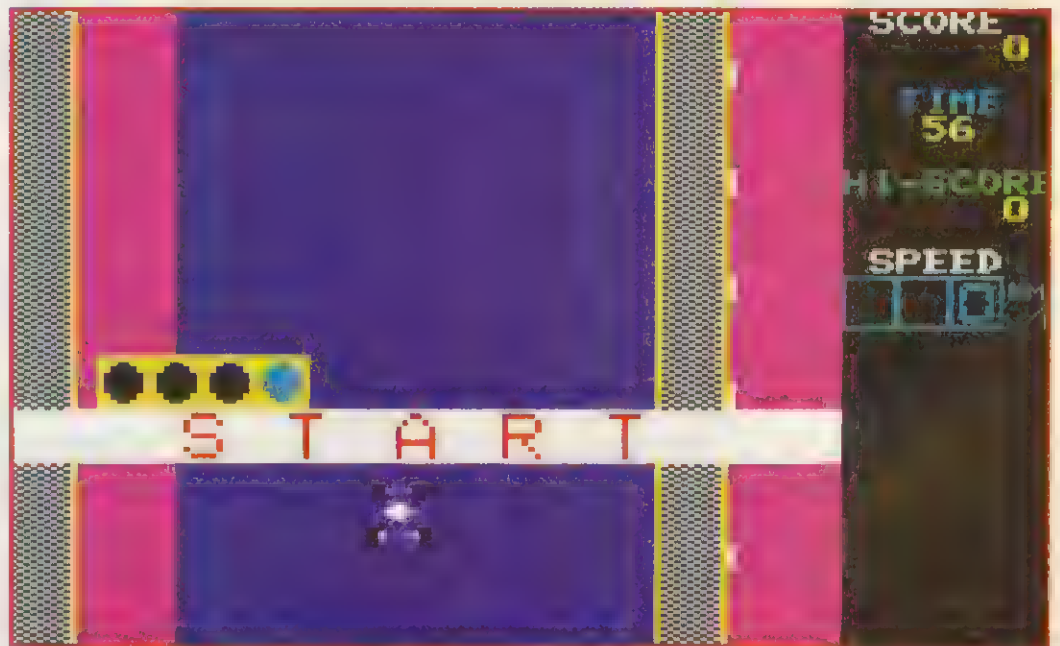
Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeit-
schriftenhandel.



Back to the Roots

Im Zeitalter von superschnellen PCs kehrt der gute alte 64er zurück. Diesmal muß er sich nicht im "Brotkasten" verstecken, sondern feiert sein Comeback als Software-Emulator.

Ist der C 64 tot? So hieß am 22. Mai 1989 das Thema einer Live-Sendung im bayrischen Rundfunk. Nach dem ewigen Schwebezustand kann man nun ganze fünf Jahre später diese Frage mit absoluter Sicherheit beantworten. Der C 64 hat inzwischen den Status des VW-Käfers der Autobranche. An der Hardware des Klassiker nagt zwar der Grünspan, aber der lebensfrohe 64er Geist rumort wie in den alten Zeiten. Alle, die jemals das Vergnügen hatten an einem C 64 zu werkeln, erinnern sich wohl gern an die Zeiten: Als vom heimischen Fernseher kein abgestandener Gameshow-Moderator von der Mattscheibe grinste, sondern bei kullrigen Sprites und reduzierter Farbgrafik sich die versammelte Mannschaft zum intergalaktischen 64er Treffen einfand. Spaß wurde bei dieser Art von interaktiver Frühzeitunterhaltung allemal geboten. Zwar waren die damaligen Spiele mit Pixeln so groß wie Fingernägel, in 16 blassen Farben und drei programmierbaren Tongeneratoren noch nicht filmreif, aber der Spielwitz war auch mit der faden Grafik und ohrenbetäubenden Sounds grenzenlos. Bei Spielen knackten die Competition Pro's (Snobs hatten das Modell mit dem durchsichtigen Gehäuse), daß den Großeltern die Kinnlade herunterklappte. Kein Wunder, denn die alten 64er Spiele hatten es schwer in sich: Wie frühe POWERPLAYs belegen, schienen



Le Mans: Indy Car Racing auf C64-Niveau...

Ideenreichtum und Motivation der Entwickler damals noch grenzenlos zu sein. Die ersten Entwickler des Spieleneulandes durften sich als wahre Helden fühlen. Blitzsaubere Konzepte und ausgetüftelte technische Programmiertricks ließen

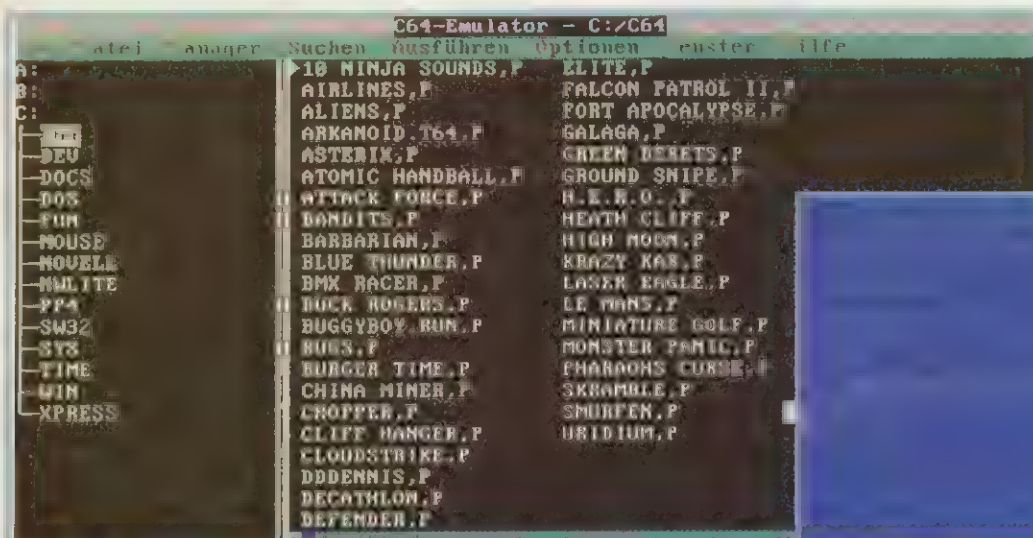
bei keinem Fan die Augen trocken. Die absoluten 64er Hits wie David Brabens *Elite*, *The Last Ninja* von System 3 oder LucasArts *Maniac Mansion* machten den C 64 lange Zeit zum Spielecomputer schlechthin.

Neben der phantastischen Software erlangte auch die rund um den C 64 angebotene Hardware sensationsverdächtige Ausmaße. Kein Wunder, denn eine Stärke des Brotkastens waren die zahlreichen Schnittstellen, wie der frei programmierbare Userport. Aus diesem Grunde türmte sich schnell neben der obligatorischen Datasette allerlei nützliche und überflüssige Hardware um den C 64. Die ultimative Zufriedenheit eines jeden C-64-Besitzers gipfelte schließlich in der ratternden 1541, die mit immerhin 170 KByte Speicherkapazität (Insider konnten mit dem gewissen Lochtrick die Disketten auch auf der Rückseite benutzen und so mit einfachen Mitteln den Speicherplatz verdoppeln) :leiner als der Second Level Cache der meisten 486er ist.



Die Klassiker im schlichten Gewand: *Elite* und *Uridium* hatten auf dem C 64 ihren Einstand





Der C-64-Emulator von microMedia ist fast vollständig zum Original kompatibel. Eure 64er Sammlung paßt locker in ein kleines Verzeichnis Eurer Festplatte.

Das Comeback

Nachdem auch die letzten der Gattung auszusterben drohten, in einigen Kaufhäusern wurden schon die 64er-Kits für unter 50 Mark verramscht, blieb nicht mehr viel vom ehemaligen Ruhm übrig. Doch schließlich kam ein neuer Faktor ins Spiel: Der C-64-Emulator. Aus aller Herren Länder kamen neue Emulatoren, die sich ständig durch höhere Geschwindigkeit und bessere Kompatibilität auszeichneten. Aus der Masse der Emulatoren schälten sich inzwischen zwei Produkte heraus. Der "C64S" des Slowenen Mika Peternel und der C-64-Emulator von Wolfgang Lorenz. Während sich der C64S von Mika Peternel hauptsächlich durch einfache Bedienung auszeichnet, reizte Wolfgang Lorenz bei microMedia seinen C-64-Emulator bis zum letzten i-Tüpfelchen aus und verpaßte dem Ganzen eine Oberfläche mit Mausbedienung und umfangreichen Tune-Funktionen. Das erste Glücksgefühl wird jedem Ex-64er und aktuellen PC-Besitzer

zer beim Original-64er Einschaltbild wie ein wohliger Schauer über den Rücken rieseln, selbst die vertrauten blauen Farben und das liebliche Blinken des Cursors wurde übernommen. Die Kompatibilität der beiden Programme ist erstaunlich: Außer den üblichen Basic-Programmen, an denen sich wohl jeder C-64-Besitzer einmal geübt hat, können auch die Originalspiele wieder aus den Versenkungen geholt werden. Erstaunlicherweise vertragen die Emulatoren nicht nur die berühmten Sprites, sondern auch knifflige Timingspielereien wie Copperbars. Nachdem Ihr also Eure alten 64er Spiele vom Dachboden geholt habt, steht noch eine Portierungsfete an. Schließlich müssen die Spiele aus alten Zeiten erstmalig auf den PC-64er gebracht werden. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: In der Vollversion des microMedia-Emulators wird ein Kabel beiliegen, das den C 64 mit dem PC über den Parallel-Port verbindet. Weitere Tools, die ebenfalls mit dem C-64-Emulator mitgeliefert werden sollen, ermöglichen

chen, die Daten der 64er Originaldisketten direkt in einem PC-Diskettenlaufwerk zu lesen.

Ist Euch diese Portierungsfete geglückt, müssen die Programme anschließend vom Emulator in ein DOS-Format gewandelt werden und können dann schließlich auf der Festplatte abgespeichert werden. Dazu muß dann nur noch ein Unterverzeichnis angelegt werden, das für den Emulator wie ein 1541-Diskettenlaufwerk behandelt wird. Die Programme haben dann eine spezielle Kennzeichnung und können vom Emulator aus mit dem Original-Load-Befehl geladen werden.

Grundsätzlich laufen die C-64-Emulatoren auf PCs, die mit einem 386-SX gerüstet sind. Vom C64S existiert auch eine spezielle 286er Version, der aber schnell die Puste ausgeht. Beide Emulatoren geben dem PC-Besitzer außerdem die Möglichkeit, die für den Spieler lebenswichtigen Funktionen zu verändern. Dies ist gerade bei zeitkritischen Spielen von enormer Bedeutung, denn auch auf fixen PCs gibt

es schnell Probleme mit den Leistungsreserven. Zum unverfänglichen Spielen wird der Anschluß eines Analog-Joystick über den üblichen Game-Port unterstützt. Den alten 64er Freaks sollten auch nach den ersten Spielebildern ganz ruhig bleiben. Durch die überdurchschnittliche Schärfe der modernen VGA-Schirme wirkt die Grafik etwas ungehobelt und klotzig. In alten Zeiten blitzte schließlich die Bilderzeugung über das 64er eigene TV-Modul und den heimischen Fernsehern, die auch die letzte Kante verweichten.

Die endgültige Version des 64er Emulators von microMedia wird zwischen 100 und 140 Mark kosten. Ein stolzer Preis, denn dafür bekommt man rund drei Original 64er. Allerdings hat man dann keine C-64-PC-Kombination. An die Beta-Version des C-64-Emulator von Wolfgang Lorenz kommt Ihr über CompuServe. Zu finden ist die Beta 12 in der M&T Sektion, Library 14 und heißt C64.zip. Ansonsten sei Euch die POWER PLAY-CD 4/94 ans Herz gelegt, auf der Ihr die 12er Beta-Version findet. cd



Als Alterburner noch in den Kinderschuhen steckte...

Eckdaten des C64

Erscheinungsjahr:	1983
Verkaufspreis 1983:	zirka 1400 Mark
Verkaufspreis heute:	zirka 50 Mark
Verkaufte Stückzahl:	zirka 10 Millionen
Verfügbare Programme:	zirka 100 000
Prozessor:	6510 / 0.97 MHz
Hauptspeicher:	64 KByte
Massenspeicher:	Kassette, Diskette (170 KByte)
Grafik (max.):	160 x 200 Pixel in 16 Farben und 320 x 200 in 2 Farben
Soundkanäle:	3 Tongeneratoren

ANGEL



STUDIOS

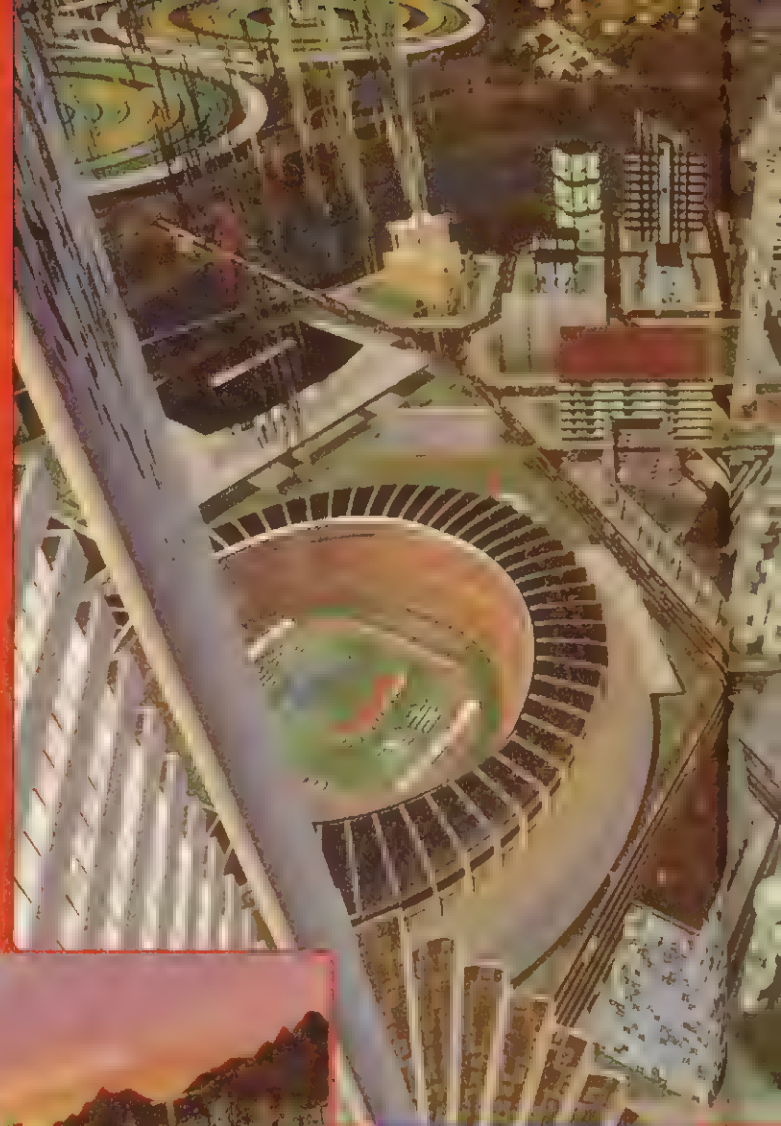


DIE ZUKUNFT HAT BEGONNEN: WÄHREND SELBSTERNANNTE MULTIMEDIALISTEN ÜBER DEN SINN DES LEBENS GRÜBELN, SOFTWAREFIRMEN VERZWEIFELT NACH DEN WAHREN VIRTUELLEN WELTEN SUCHEN, STAPFEN DIE KALIFORNISCHEN GRAFIKGURUS DER ANGEL STUDIOS SCHON HEUTE DURCH KÜNSTLICHE UNIVERSSEN.



Die Zukunft der elektronischen Unterhaltung hat schon lange begonnen. Derweil selbsternannte Experten, Spezialisten und Multimedia-Listen über den Sinn des Lebens philosophieren, Softwarefirmen und Hardwarehersteller nach den wahren virtuellen Welten forschen, sind Computergurus aus den USA ein paar Schritte weiter. Statt über die Möglichkeiten von Multimedia und Virtual Reality zu schwadronieren, sind Firmen wie die Angel Studios schon lange dabei, die Unterhaltung von übermorgen zu revolutionieren. Auf superleistungsfähigen Computersystemen entwickeln die Grafiker, Programmierer und Visionäre der Angel Studios optische Kunstwerke: Auf den Megamonitoren der Entwicklungssyste-

me explodieren ganze Galaxien, Fabeltiere erkunden fantastische Welten, gigantische Raumflotten kreuzen durch die Weiten des Alls, längst ausgestorbene Urtiere kreisen über verwunschenen Vorzeitkontinenten und imaginäre Kamearas fliegen durch die pulsierenden Straßen eines Utopias. Die Lust an kreativer Computerkunst macht sich für die Genialisten aus San Diego mittlerweile bezahlt. Der Name Angel Studios taucht immer häufiger im Abspann berühmter Filme auf, immer öfter kreieren die Pixelpuristen Videoclips für bekannte Popstars und werkeln für die Werbung. So arbeiteten Mitarbeiter der Angel Studios beispielsweise an dem Oscar-prämierten SF-Film *The Last Starfighter*, schufen die *Cyberspace*



Enertopia: Über sechs Minuten des Mammulprojekts sind im "Stereoscopic" Verfahren aufgenommen worden

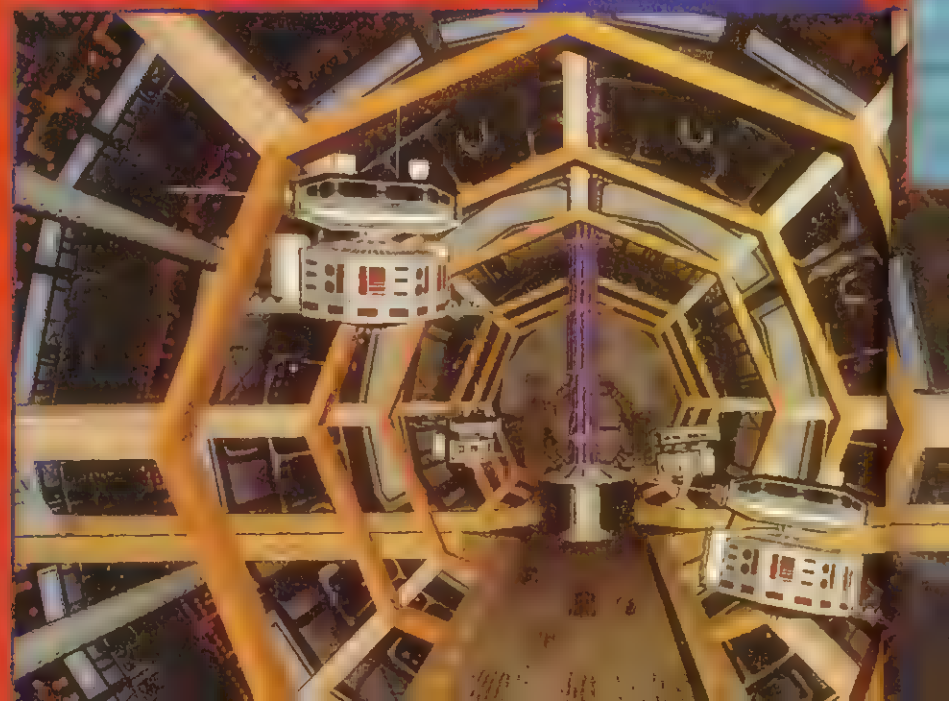


Enertopia: Der Rundflug über die Stadt von morgen wurde für die EXPO '93 in Korea entwickelt

Orbit Defenders: Im zweiten Level rennen wir durch die finsternen Gänge der Raumstation



Enertopia: Koreas Energieminister freut sich – so sieht Seoul im nächsten Jahrtausend aus



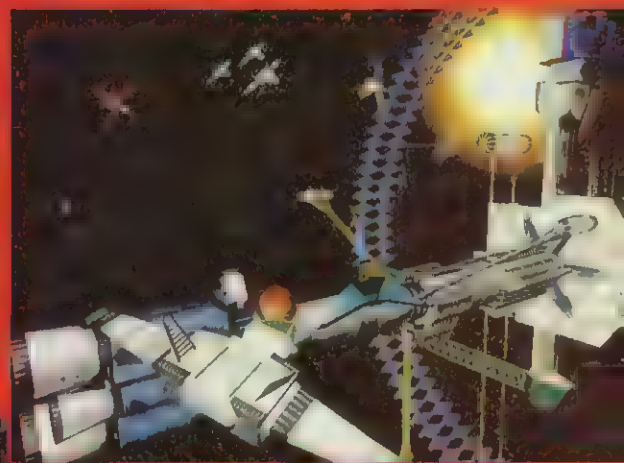
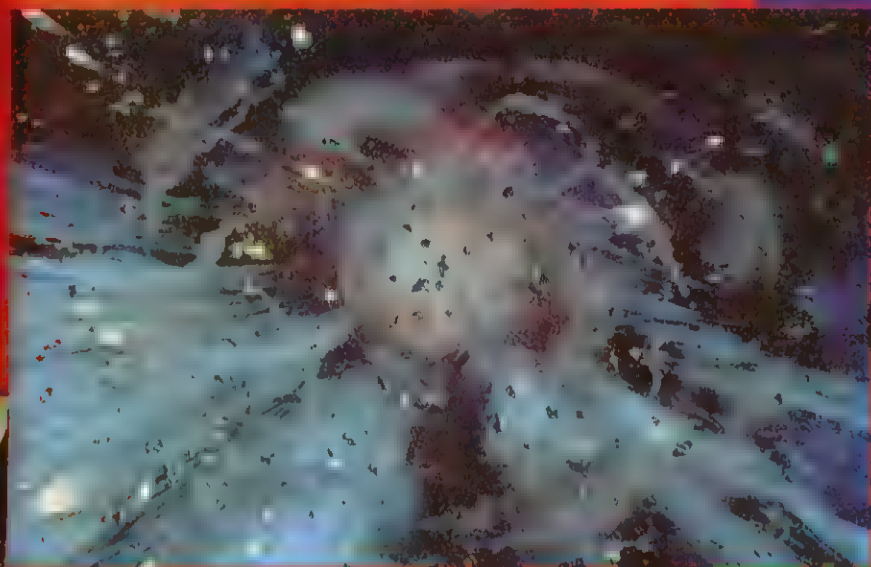


Sequenzen des Virtual-Reality-Kultfilms *The Lawnmower Man* und versetzten Peter Gabriel in dessen Musikvideo *Mindblender* in eine surreale Kunstwelt. Kaum bekannt: Brad Hunt, Präsident der Angel Studios, die bereits im Jahre 1984 gegründet worden sind, lieferte gar einige Spezialeffekte für den Film *2010* und ist Mitgeschöpfer des VR-Systems SCENIX, das zum Entwickeln neuer Grafiksequenzen genutzt wird und bei der Steuerung robotischer Systeme hilft. Der Schwerpunkt bei SCENIX liegt übrigens bei Interaktion. Diese Interaktion und ein weiteres, ebenfalls neuentwickeltes Virtual-Reality-System, die Advanced Real Time Simulation-Software, kurz ARTS, kommt einem neuen Angel-Studios-Projekt zugute: dem



Spiel *Orbit Defenders*, das Knut und Michael anlässlich eines Besuches schon mal probespielen konnten. Wer den Spielautomaten *Galaxian* kennt, kann sich eine grobe Vorstellung von dem machen, was bei *Orbit Defenders* über den Monitor flimmert. Einer der größten Unterschiede: Bei *Orbit Defenders* ist man auf keine feste Bahn beschränkt, sondern kann im Weltall frei umherkurven. Das fertige Spiel wird aus drei Teilen bestehen: einer Raumschlacht, einer Verfolgungsjagd innerhalb einer Raumstation und einer Cyberspace-Stage. Spielen konnten wir zur Zeit nur den ersten Abschnitt. Um eine Raumstation kreisen wir mit einem Gleiter und schießen anfliegende Gegner ab. Wie gesagt, man kann dabei völlig frei durch die Galaxis brausen, die Raumstation umrunden, an Aufbauten vorbeirauschen und im Hangar der Station landen. Die Umgebung sieht Ihr dabei aus dem Cockpit eines Schiffes. Anrückende Gegnerscharen bestehen nicht nur aus simplen Polygonen, sondern sind mit reichhaltigen Texturen überzogen. Bei einer Explosion zerbröckelt der Angreifer stilecht in tausend Teile, die dann langsam durchs All gleiten. Die superkomplexe 3-D-

Enertopia: Mittlerweile fast unbestritten – der Urknall als Ursprung allen Lebens.



Orbit Defenders: Der Mech bewacht einen Raum im Innern der Raumstation

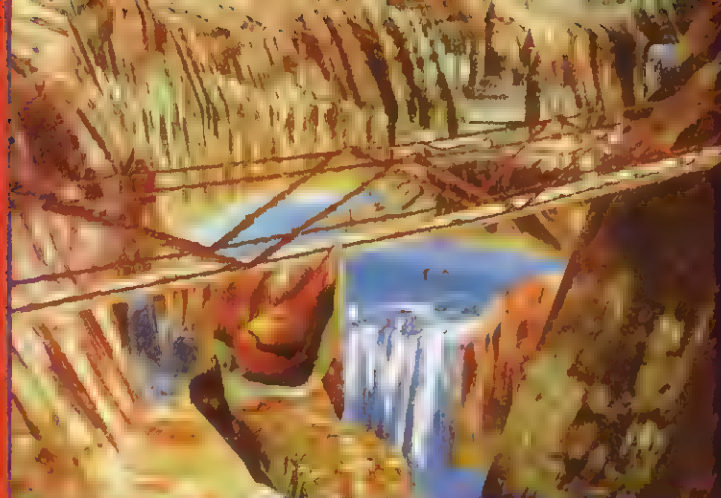


Orbit Defenders: Der Weltraumkampf sieht nicht nur gut aus, er spielt sich auch genial



Grafik ist keinesfalls vorgefertigt und abgelegt, sondern wird in Echtzeit berechnet und ist in einer Auflösung von rund 1700 mal 1200 Punkten in 16 Millionen Farben zu sehen. Dagegen sieht ein *Privateer* aus wie ein Spiel aus der Computersteinzeit. Der entscheidende Haken an der Sache: Das Spieleereignis der Superlative läuft derzeit nur auf einer rund 300000 Dollar teuren Computeranlage – wir fangen schon

mal mit dem Sparen an. Wenn schon eine solche High-End-Anlage bei den Angel Studios zum Spielen verwendet wird, kann man sich vorstellen, welche Rechenpower nötig war, um das Peter Gabriel Musikvideo *Mindblender* (Fotos auf dieser Seite) zu entwickeln. Laut Brad Hunt werkten über 30 Indys (Computer aus dem Hause Silicon Graphics), immerhin mehr als acht Wochen rund um die Uhr, um die



Pterodactyl: Der in Echtzeit berechnete Drachensimulator wurde auch für Nintendo's Projekt-Reality-PR verwendet



Mindblender: Boah, sind die dick, Mann! Peter Gabriels *Kiss that frog.*



Mindblender: Die Schöne und der Musiker tanzen vor dem Blue-Screen



Mindblender: Sei kein Frosch – sag "Mooroph"!



PCgo!

und Sie werden noch besser

Zum
Kennenlernen
1 Heft gratis



Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User,
die aktiv sind und mitmachen wollen.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.

Starten Sie mit diesem Coupon.
Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette
sind reserviert!

PCgo! Test Order

Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

Jetzt bestellen per Post
oder Fax 07132 95 3244

Ja, ich möchte PCgo!
testen. Senden Sie mir
kostenlos 1 aktuelle Aus-
gabe PCgo! und meine
Begrüßungsdiskette. Wenn
mich PCgo! überzeugt,
brauche ich nichts zu tun,
ich erhalte PCgo! dann zum
günstigen Jahres-Abo-Preis
von nur 72,- DM. Verzichte
ich auf die Abo-Vorteile,
dann teile ich Ihnen 7 Tage
nach Erhalt meiner Gratis-
Ausgabe dies kurz mit. Den
Bezug kann ich jederzeit
kündigen. Die Begrüßungs-
diskette gehört auf jeden
Fall mir.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl)

Datum, 1 Unterschrift

Ich bezahle mein Abo ☐ per Rechnung
☐ per Bankeinzug

Geldinstitut

BLZ / Kontonummer

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:

Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer
Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo!
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wider-
rufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch
meine zweite Unterschrift

Datum/2 Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam,
wenn sie nicht binnen einer Woche
ab Aushändigung dieser Belehrung
schriftlich bei PCgo! Abonnement-
Service, D-74168 Neckarsulm
widerrufen wird. Zur Wahrung der
Frist genügt die rechtzeitige Abse-

GOIN 4



gigantischen Grafikdaten zu verarbeiten. Die Mühe hat sich gelohnt: Der multimediale Megaclip reißt auch den abgebrühtesten Computergrafikgänger aus den Pantinen und zeigt was mit der entsprechenden Hardware heute technisch möglich ist. Das in San Diego die Zeit nicht stillsteht, beweist der jüngste Knaller aus den Angel Studios-Labors. Für eine koreanische Energiefirma liefen die hauseigenen Rechner auf vollen Touren: Über 13 Minuten lang ist der Film, der Ende 1993 auf der koreanischen EXPO gezeigt wurde. Der Werbefilm, der mit dem "Big Bang", dem Urknall beginnt, wurde nicht auf her-

könnlichem Videoband aufgezeichnet, sondern auf hochwertigem 70-mm-Band. Über 6 Minuten sind zudem in einem völlig neuen Stereobildsystem aufgenommen. Dazu waren besonders umfangreiche Berechnungen nötig. Mußten doch die einzelnen Bilder jeweils aus der Perspektive des rechten und des linken Auges separat berechnet und in den späteren Film eingebaut werden, um den größtmöglichen 3-D-Effekt zu erzielen. Ein weiterer Prüfstand für die Leistungsfähigkeit der Computer und Grafiker war die Anfangsszene – der Urknall, aus dem das Universum entstand. Ein paar hunderttau-



send Lichteffekte waren nötig, um die "Explosion", bei der unzählige Staubpartikel, einzelne Sterne und ganze Galaxien durch das All fegen, realistisch zu zeigen. Die Effektorgie nimmt kein Ende: Der gewaltigen Explosion folgt eine rasanten Fahrt durch die Korngänge der Sonne und einen Sturzflug in einen Atomkern. Der Name des Spektakels: *Eneropia*. Zum Schluß ein Blick auf ein weiteres, wiederum interak-

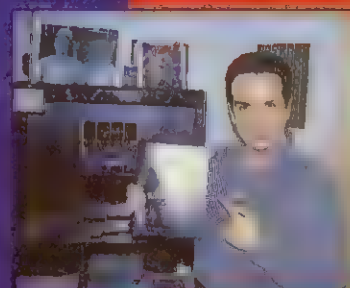
tives Programm. In *Pterodactyl* fliegt der "Spieler" mit einem urzeitlichen Flugsaurier über eine Vorzeitlandschaft, an Vulkanen vorbei, über Flüsse und Farn. *Pterodactyl* ist wie *Orbit Defenders* eigentlich nicht für den Heimgebrauch gedacht, sondern wird für große Vergnügungsparks entwickelt, wo die passenden Computer fest installiert werden. Wer also das nächste Mal in Disneyworld in eine virtuelle Erlebnissbahn steigt, könnte auf ein Werk der Angel Studios blicken. Uns bleibt zu hoffen, daß diese Meister der Pixelpracht Umsetzungen für "normale" Rechnersysteme in Erwägung ziehen, oder die SIG-Computer deutlich billiger werden. mh



Mindblender: Amphibien fühlen sich in "Crystal Pepsi" am wohlsten



So läßt sich's arbeiten und leben. Brat Hunt und seine Mannen können sich über eine schaukelige Arbeitsatmosphäre wahrlich nicht beklagen. Im Januar herrschten in San Diego lockere 20 Grad im Schatten, bei strahlendem Sonnenschein. Braucht ein Grafiker mal zwischendurch eine Abkühlung, springt man in den Swimmingpool direkt vor den (klimatisierten) Büroräumen, in denen auf dem Fußboden aufgereiht, Computerhardware im Wert von ein paar Millionen Dollar steht.



7 Millionen drückt der Schuh!

Die Lösung heißt: PC-Windows
Das neue Magazin für alle Windows-Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows, das ultimative Magazin für alle Windows-Anwender und Interessenten überzeugt Sie durch Konzentration auf das Wesentliche und begeistert Sie durch größte Informationsdichte. Starten Sie jetzt mit PC-Windows und testen Sie mit einer Gratis-Ausgabe PC-Windows.

Ihre PC-Windows Test-Vorteile!

- 1 Gratis-Heft ist für sie reserviert
- Programmdiskette als Begrüßungsgeschenk
- Preisvorteil von 14%
- Lieferung per Post frei Haus
- Sie erhalten PC-Windows immer als Erster, bevor Sie es im Handel kaufen können



**1 Heft
für Sie
gratis**

PC-Windows Test-Coupon

Ja, ich möchte PC-Windows kennenlernen. Bitte senden Sie mir ein Gratis-Heft per Post frei Haus zu. Sollten Sie 7 Tage nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, möchte ich PC-Windows regelmäßig lesen und zahle nur 5,60 DM pro Heft statt 6,50 DM (Einzelverkaufspreis). Ich kann den Bezug jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

INFO 4/94

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

**Erst testen,
dann
entscheiden**

Coupon sofort ausfüllen
und einsenden oder faxen:

**PC-Windows
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm**

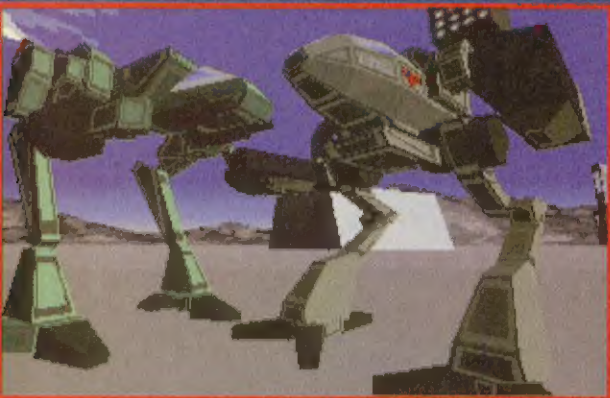
Fax 07132 / 95 92 44

Widerrufsgarantie

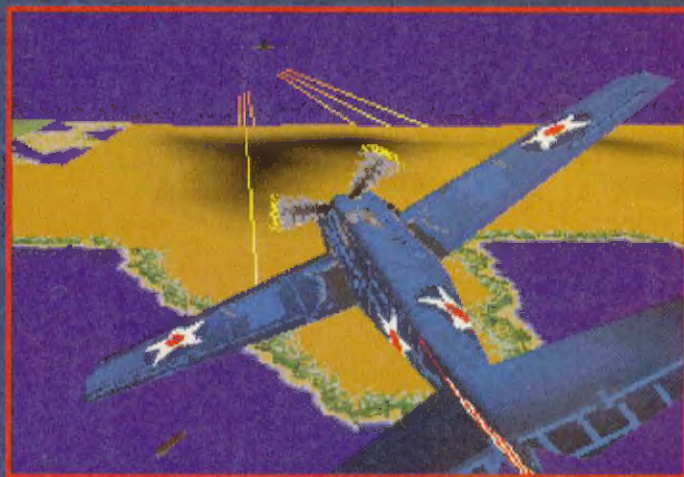
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC-Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.



Schöner fliegen:
Microprose schickt
F-14 Fleet Defender
in die Schlacht...



Gewaltig: 100 Tonnen Mechwarrior 2



...Origin läßt Pazifik Strike steigen

Technisch:
Bringt PCI
die nötige
Performance
für Spiele?



**POWER
PLAY**

5

erscheint am
13. April 1994

Alles neu macht der Mai: Wie schon angekündigt, wird die **POWERPLAY** ordentlich renoviert. Schon in der nächsten Ausgabe findet ihr die ersten Änderungen und Verbesserungen. Neben der Schönheitsoperation für die **POWERPLAY** fanden wir natürlich die Zeit, um ein paar vielversprechende Spielehits für Euch an Land zu ziehen.

Fans von knackigen Flugsimulationen finden einen ausführlichen Test über den funkelnden Microprose-Stern **F-14 Fleet Defender**. Ebenfalls im Test – wenn die Texaner ihre Termine einhalten – Origins **Pazifik Strike**. Apropos Termine: Activision hat's endlich geschafft und schickt **Mechwarrior 2** auf den Prüfstand.

Wer heute schon wissen will, was morgen in Sachen Virtual Reality und Multimedia "hip" ist, sollte auf keinen Fall unseren Messereport von der **Imagina** verpassen. An was die **Ultima Underworld**-Meister derzeit arbeiten, verraten Dungeon-Designer bei einem ausführlichen und intimen Interview.

Für Spezialisten: Unser großer Erfahrungsbericht über 486er- und Pentium-PCs mit **PCI**-Bus. Wir sagen Euch, ob das neue Bussystem für Spiele etwas bringt.



DISCOVER MULTIMEDIA TREASURES

Entdecken Sie eine Welt voller faszinierender Multimedia Produkte von Orchid. Jedes einzelne eine Kostbarkeit, die Ihnen neue, aufregende Möglichkeiten mit Ihrem PC erschließt. Mit Technologie von morgen. Für die Anwender von heute!

Discover The Sound Revolution Man kennt sie, die **SoundWave32**. Die Presse ist begeistert*, die Anwender ebenfalls. Kein Wunder, da die SoundWave32 die wohl beste Kombination darstellt aus fetzigem Wavetable Sound, gnadenloser Kompatibilität (z.B. Roland MT32 + SoundBlaster gleichzeitig) und unübertroffener Erweiterbarkeit. Ab sofort gibt es auch ein neues SoundSet als **Upgrade ROM**. Die neue **SoundWave32 Studio** verwöhnt mit 4MB allerfeinsten Sounds selbst anspruchsvolle Ohren. Für reine Spielernaturen empfiehlt sich die **GameWave32**, die alles kann, nur nicht selber aufnehmen. Oder unsere **SoundDrive** mit optionalem Wavetable, die Ihnen 16-Bit Sound schon zum Einstiegspreis bietet.



Discover The CD-ROM Excitement Die Zukunft gehört den CD-ROM's. Erleben Sie Photo-CD's, faszinierende Spiele und Multimedia Titel in der richtigen Geschwindigkeit mit dem **Orchid CDS-3110**. Mit Double-Spin, Motorschublade, Energiesparschlaltung und Frontbedienfeld. Damit Sie Ihre Musik-CD's wie gewohnt auf Knopfdruck abspielen können! Und alles das zu einem Preis, der tiefer liegt als mancher versunkene Schatz. Das komfortable CDS-3110 gibt es einzeln mit Adapterkarte oder zusammen mit der legendären SoundWave32 als **Mega Pack Pro**.

Discover The Video Solution Unser komplettes Digital Video Profipaket heißt **Vidiola**. Nehmen Sie Videoclips mit dem Computer auf und fügen Titel, Effekte, Filter und faszinierende Übergänge hinzu. Unabhängig von Ihrer Grafikkarte in Echtfarben und mit unserer SuperZoom™ Technologie. Beeindrucken Sie Ihre Freunde mit professionellen Urlaubsvideos oder die Kollegen mit einer überzeugenden Präsentation. Mit der **Vidiola Pro** können Sie Videos sogar auf einem Fernseher zeigen oder wieder auf einen Videorekorder aufzeichnen. Beide komplett mit Profi Software wie Adobe Premiere 1.1 und Compel PE.

Discover Orchid !

* Die Fachpresse schreibt z.B.:
 "Empfehlung der Redaktion", PC-Praxis 3/94
 "Spiele Eignung Exzellent", PC-Professionell 2/94
 "Top Produkt des Jahres", DOS 1/94
 "Editor's Choice", PC-Magazine UK 2/94

CeBIT 94
 Halle 8, Stand D 19

Orchid Technology GmbH
 Niederlörcker Str. 36
 40667 Meerbusch
 Fax: 02132/80074
 BBS 02132 / 80075



GO MEDIUM WIN AMERICA 0138/5555

Gewinnen Sie eine von 3 Harley-Davidson.



Mindestalter 18 Jahre · Aktionsende 17.6.94.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)